
МЕГА ПОСТЕР
+микропостер!
C&C Renegade и Operation Flashpoint
www.igromania.ru
ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ В РОССИИ
176 СТРАНИЦ
ИГРОМАНИЯ
03 (54) 2002
ISSN 1560-2583
9 771560 258002 >
ОТКРОВЕНИЕ НОМЕРА!
HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV
ВСТРЕЧА ЛИЦОМ К ЛИЦУ
ТВОЯ ШКУРА В COUNTER-STRIKE
НУЖНЫ ЛИ НАМ GEFORCE ТИТАНЫ?
ИНТЕРВЬЮ С АКЕЛЛОЙ: КОРСАРЫ 2
БОЛЕЕ 250 ИГР в номере и на CD
Disciples II ❖ Medal of Honor
Capitalism II ❖ Darkened Skye
Периметр ❖ Age of Wonders II
Deus Ex 2
Unreal Tournament 2
Morrowind ❖ Warcraft III
Black & White: Creature Isle
Тактика в StarCraft
Модификация Empire Earth
Редактор Serious Sam
Easter мутант в F.A.K.K.2
Многое, многое другое...
ОРУЖИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ
ИСКУССТВО УБИВАТЬ
РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ
ТВОЯ ВСЕЛЕННАЯ
ПРОХОЖДЕНИЯ И ТАКТИКА
ГОТИКА
MEDAL OF HONOR
HARRY POTTER ❖ GHOST RECON
HEROES 3.5: IN THE WAKE OF GODS
CAPITALISM II
И ДРУГИЕ


ТЫСЯЧИ ИГР
ТОННЫ ИНФОРМАЦИИ
ЛЕНТА НОВОСТЕЙ
ДЕМО-ВЕРСИИ
ВИДЕОРОЛИКИ
ПАТЧИ
КОДЫ
ТРЕЙНЕРЫ
ОБОИ БОЛЕЕ ЧЕМ
К 170 ИГРАМ
ОКОЛО ШЕСТИСОТ
РУКОВОДСТВ
И ПРОХОЖДЕНИЙ
МЫ ОБНОВЛЯЕМСЯ
ПОСТОЯННО
МЫ ЖДЕМ ВАС!
WWW.IGROMANIA.RU


Ролевые игры Варгеймы Коллекционные карточные игры Настольные игры ...и разливное пиво!



«Красная акула» это убойная вертолётная аркада, в которой, управляя вертолётом Ка-50, вы измените ход самой истории. Игра на 80% для спинного мозга и на 20% для головного.
«Красная Акула» обеспечит вам интенсивный экшн, но часто вам придется хорошо подумать, прежде чем применять силу.

Операционная система:	Windows'95, 98, ME, 2000;
Процессор:	Celeron 366;
Оперативная память:	64 МБ;
Видео:	16МБ памяти, 16-bit цвет, 600x800 и выше, 3D accelerator обязателен;
Свободное место на диске:	150 МБ;
Звук:	DirectX-совместимая звуковая карта;
CD-ROM привод:	4-х скоростной;
Управление:	клавиатура, мышь, Joystick.
Дополнительное ПО:	DirectX 8.0;

G5 SOFTWARE
WWW.G5SOFTWARE.COM

По вопросам оптовых закупок: обращаться по тел. (095)111 5156, 111 5440, e-mail: market@buka.com
Игры компании "Бука" почтой: тел. (095)193 8819, 193 8919 или e-mail: navigat@aha.ru

Бука®
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ИГРОМАНИЯ

ПРИВЕТСТВУЮ! Вот и весна наступила. Впрочем, здесь, в Москве, она наступила еще в конце января, вместе с феноменальной оттепелью, каковой не наблюдалось больше трехсот лет. Хотя — чего уж тут феноменального... Ни для кого уже не секрет, что меняется климат, и не в отдельно взятой Москве, а на всей планете, именующейся Земля и имеющей вид синего шарика. Можно ужаснуться, так как неизвестно, какие климатические метаморфозы ждут нас дальше. А можно порадоваться: ведь, получается, мы живем в интересное время! Ну где это видано, чтобы первого февраля дождь моросил, а обмокшие в лужах зябнущие коты предавались философским размышлениям: начать им орать уже сейчас или погодить до календарной весны?..

Но, конечно же, на любимые всеми нами компьютерные игры климатическое бессезонье не оказало ни малейшего влияния. В номере вы сможете узнать о потрясающих новинках последнего времени, к каковым относятся в первую очередь до жути реальный Medal of Honour, мозгодробительский Capitalism II и — с таким нетерпением ожидавшиеся фэнтезийные Disciples 2, которые столь удачно способны скрасить наш досуг в ожидании четвертых Героев. И — собственно говоря! Наш корреспондент побывал в компании "Бука", работающей над ИХ локализацией, и смог не только на НИХ посмотреть, но даже в НИХ поиграть. Читайте подробнейший эксклюзивный репортаж о Heroes of Might and Magic IV на страницах рубрики "В центре внимания"!

Вообще, номер богат уникальными игровыми открытиями. Специально и исключительно для "Игромании" сам КранК, предводитель компании K-D LAB, лично расскажет вам всю правду о грядущем "Периметре". Вашему вниманию предстанет интервью с "Акеллой" по поводу создаваемых в ней безоговорочных хитов "Рыцари морей" и "Корсары 2". Вы сможете узнать многое о том, как создаются игры, из рассказа Алексея Свиридова, действующего сценариста компании "Нивал". И многое, многое другое.

Далее. В рубриках и разделах "Игромании", как обычно, происходят изменения. На сей раз — небольшие. Изучив массу пришедших анкет, мы таки выбрали подходящее название для рубрики "МатрицаПлюс". Отныне она получает имя "Мастерская". На этом изменения в творительном блоке "Мастерская"—"Самопал"—"Вскрытие" не заканчиваются: мы все же планируем их объединить воедино, но — по ряду причин пока что трудно сказать, как скоро и в каком номере это произойдет. И — переключаясь от рубрикации к содержанию: в этом номере названная троица рубрик готова удивить мир феноменальными статьями, подобных которым давно уже не знал мир. Во-первых, это "Ролевая библия", которая будет интересна не только тем, кто настроен на создание собственной ролевки, но каждому, кто интересуется жанром RPG и компьютерными играми вообще. Во-вторых, статья "Шкурные интересы", которая вовсе не рассказывает о том, как правильно спасать свою шкуру от тех, кто может на нее покуситься (это тоже важно, но из другой области), а представляет собой пошаговое пособие по созданию скинов для Counter-Strike и Half-Life, следуя которому, любой сможет легко сделать себе "шкурку" по собственному вкусу. В-третьих, статья "Выкопай свой ресурс!" предлагает вам емкое исчерпывающее руководство по извлечению ресурсов из игр (как то: музыки, звуков, текстур и прочего). И, наконец, в-четвертых, в "Мастерской" (ех-"МатрицеПлюс") мы начинаем не только давать детальные разборы отдельно взятых редакторов, но и рассказывать обо всех представляющих интерес игровых редакторах, которые появляются. Таким образом, у вас будет возможность ознакомиться со всем меню, оценить качество блюд и избрать те, которые вам наиболее по вкусу.

Следующее. Итоги по анкетам подведены, и я хочу поблагодарить всех, кто принял участие в анкетировании и прислал нам бесценную информацию о журнале и о своих предпочтениях. Систематизировав анкетную информацию, мы сделали для себя ряд важнейших выводов о журнале и уже сейчас активно воплощаем в жизнь все то, что из этих выводов воспоследовало. Огромнейшее спасибо всем, ваше участие помогло еще более улучшить "Игроманию"! И также я хочу, пользуясь случаем, еще раз поблагодарить замечательную российскую компанию Snowball Interactive, предоставившую для участников анкеты огромнейшее количество ценнейших призов.

Кстати — насчет призов и прочих благ цивилизации. Не пропустите масштабный конкурс, проводимый нами совместно с компанией Gillette. С условиями участия вы сможете ознакомиться на страницах рубрики "Мозговой штурм".

На этом все. Мне осталось поздравить всех женщин — с 8 Марта, а всех мужчин — с 23 Февраля, и пожелать всем вам много хороших игр этой весной. Удачи!

Денис Давыдов
editor@igromania.ru

"Игромании" требуются авторы, в первую очередь - со знаниями железа, Интернет, 3D редакторов и геймхакинга. Обращаться на editor@igromania.ru.

ПОДПИСКА НА "МАНИЮ" 2002



ИЗДАТЕЛЬ
ООО «Игромания-М»
Генеральный директор
Александр Парчук *(parchuk@igromania.ru)*
Зам. ген. директора
Евгений Исупов *(isupoff@igromania.ru)*

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Денис Давыдов *(editor@igromania.ru)*
Зам. главного редактора
Алексей Бутрин *(boot@igromania.ru)*
Редакторы
Олег Полянский *(rod@igromania.ru)*
Алексей Кравчун *(operKOT@igromania.ru)*
Федор Усаков *(fedor@igromania.ru)*
Николай Пегасов *(pegasoff@rolemancer.com)*
Дизайн и верстка
Илья Галиев *(jb@igromania.ru)*
Виктор Бодров *(victorus@igromania.ru)*
Программист сайта и компакт-диска
Денис Валеев *(dionis@igromania.ru)*
Верстка сайта и компакта
Ирина Сидорова *(lado@igromania.ru)*
Вспомогательный состав
Антон Логвинов *(fx@igromania.ru)*
Илья Викторов *(orange@igromania.ru)*
Mad! Divoff *(xvs@igromania.ru)*
Дмитрий Бурковский *(dmitri@igromania.ru)*
Вредоносный состав
Геймер *(gamer.sobaka.igromania.ru)*
Вдохновляющий состав
Катя Синичкина *(kat@igromania.ru)*
Корректор
Изабелла Шахова *(burivuh@igromania.ru)*

СЛУЖБА РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Константин Есин *(sales@igromania.ru)*
(podpiska@igromania.ru)
Серьян Смакаев, Константин Сачков

СЛУЖБА РЕКЛАМЫ И МАРКЕТИНГА
Юлия Однакова *(odnakova@igromania.ru)*
Дарья Новоторцева *(danja@igromania.ru)*
тел./факс 975-7409, тел. 975-7410
reclama@igromania.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ
109559, г. Москва, Тихорецкий б-р, д. 1, оф. 465.
Тел. (095) 975-7409, 975-7410
e-mail: ***editor@igromania.ru***
сайт: ***www.igromania.ru***

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации №016630 от 18 февраля 1998 г.

Цена свободная.
Отпечатано в IS-Print Oy. Finland
Печать компакт-диска: "Арк систем"
(095) 748-0730/31/32, office@arkcd.com, www.arkcd.com.

Тираж 51.000.

МЕГАПОСТЕР "МАНИИ" Operation Flashpoint и C&C Renegade формат А2

АЛФАВИТНЫЙ СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ

Иван Гусев aka Nemezido
igusev@onego.ru

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН

ИГРЫ



Sims на заслуженном отдыхе

Компания **Maxis** продолжает ковать железо, не отходя от кассы. Казалось бы, только недавно новый аддон **The Sims: Hot Date** взобрался на вершину американского чарта, изредка уступая первое место только **Harry Potter and The Sorcerer's Stone**, а Maxis уже готовит очередной, четвертый по счету "довесок" — **Vacation**. Хватит сидеть дома, уткнувшись в телек, настало время для активного отдыха. Благо созданы все условия: есть пляж, горы и лесной кемпинг. Хочешь — рыбку лови, хочешь — ищи зарытые в допотопные времена сокровища, хочешь — играй в пляжный волейбол с другими загорелыми и вечно счастливыми симсами, а хочешь — катайся на горных лыжах или сноуборде. Для придания игре большой нелепости в ней даже запланировано появление снежного человека. На прилавки магазинов вся эта благодать ляжет уже весной 2002 года.



▲ **Vacation**

От папарацци нельзя спрятацца

Похоже, вскоре каждая область жизни человека обзаведется своим симулятором. Если ты чем-то занимаешься и это приносит доход, тема уже интересна разработчикам компьютерных игр. К примеру, венгерская компания **Philos Labs** анонсировала "симулятор папарацци" **Snapshot!-Paparazzi**. Профессия захватывающая, а потому способная вызвать интерес у обывателей, которые, в свою очередь, поспешат в магазины за игровой новинкой. Что должен уметь настоящий папарацци? Первым делом, надо уметь вынюхивать, где обитают звезды, причем желательно топлесс. Затем надо хорошенько спрятаться и из укромного местечка сделать несколько снимков. Третья стадия: отправляешься во все ведущие издания и предлагаешь им купить "клубничку". Если продашь, наступает самое приятное время — время подсчитывать барыш. Все эти прелести имеются в Snapshot!-Paparazzi. Передвижения по "звездному" городу осуществляется от третьего лица, а съемка — от первого. Ждать многообещающего симулятора осталось еще долго — релиз назначен на первый квартал 2003 года. На этом приключения папарацци не заканчиваются — уже анонсированы еще два проекта Philos Labs: **Moments of Sealife** и **Natural Nudity**.



▲ **Snapshot!-Paparazzi**

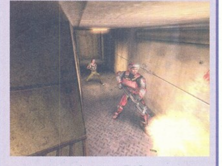
Джеймс Бонд навсегда!

Покуда выходят фильмы о Джеймсе Бонде, будут выходить и игры о нем. Причем кому ни попадя подобные разработки не доверят. А кому, спрашивается, доверят? Например, **Gearbox Software**, зарекомендовавшей себя **Half-Life: Blue Shift** и в настоящее время озадаченной разработкой **Counter-Strike: Condition Zero**. По пока неподтвержденным сведениям, Gearbox ваяет не только Condition Zero, но и приключенческий экшен о новых похождениях агента 007. Новость, на первый взгляд, хорошая. Но есть одно "но" (так получилось, что в данном предложении их целых два). "Но" — это движок Half-Life (читайте — Quake 2). Господа, имейте же, наконец, совесть, сколько можно! Пожалейте старичка, да и бедных геймеров заодно.

СРОЧНОВНОМЕР

Есть у революции начало, нет у революции конца

На **Red Faction** возлагались большие надежды, и тем не менее, большим событием он не стал. Не помогла даже разрекламированная деструктивная вседозволенность — **GeoMod**. Большинство геймеров Red Faction охарактеризовали всего лишь как "еще один хороший шутер". Впрочем, этого (кстати, не надо забывать и о проданном



миллионе копий) хватило **THQ** для того, чтобы дать заказ компании **Volition** на разработку сиквела. Как и в случае с оригинальным Red Faction, игра сначала выйдет на Sony PlayStation 2 (конец 2002 года), а лишь потом будет портирована на PC (очевидная дата релиза — первый квартал 2003 года). Революция продолжается, так что простой шахтер Паркер продолжит бороться за мир и свободу на Марсе.

Возвращение мистера Джонса

Недавно **Стивен Спилберг** и **Харрисон Форд** вновь заговорили об **Индиане Джонсе**. Они по-прежнему хотят снять четвертую часть "Индианы Джонса", несмотря на то, что Форд уже давно на пенсии, а у Спилберга на руках нет даже приемлемого сценария. Заслышав такие речи, зашевелились разработчики "игр по мотивам". Компании **Lucas Arts** и **The Collective** анонсировали новый, пока безымянный проект, посвященный приключениям бесстрашного Индианы. Жанр, разумеется, Action/Adventure, исполнение в духе **Tomb Raider**. На The Collective, сделавших себе имя на **Buffy the Vampire Slayer**, возлагают большие надежды, акцентируя внимание на графических красотах Buffy, которые заказчики из Lucas Arts ожидают увидеть и в игре о мистере Джонсе. Знаменитый археолог вернет-



▲ MechWarrior 4

ся уже осенью 2002 года, причем сделает это с большой помпой, появившись сразу как на PC, так и на консолях.

"Мехи" продолжают бой

Microsoft продолжает наживаться на боевых роботах. **MechWarrior 4: Vengeance** не имел оглушительного успеха, но был тепло принят фанатами серии. На них — на фанатов — и продолжает делать ставки Microsoft. Мол, купили игру, купят и аддон. А лучше два... Чтобы уж наверняка оставить бедных геймеров без гроша в кармане. Оба "довеска" к MechWarrior 4 разрабатываются **Cyberlore** в содружестве с **FASA Studios** и выйдут в течение 2002 года. Первый называется **MechWarrior 4: Inner Sphere Mech Pak**, содержит новые карты, новых роботов и новое оружие и появится в продаже уже весной. Второй — **MechWarrior 4: Clan 'Mech Pak** — следует ждать чуть позже. Он также будет содержать свеженькие карты, роботов и оружие. Как видите, ничего особенного, only for fans.

Взывая к "Призывающему"

Студия **Volition** трудится над сиквелом ролевой игры **Summoner**, издавать которую опять-таки будет компания **THQ**. Несмотря на всю свою неоднозначность, Summoner имел большой успех на **PlayStation 2**, хотя PC-версия прошла почти незамеченной. В THQ сделали соответствующие выводы и объявили **Summoner 2** со всеми его достоинствами (улучшенный движок, отличная графика и увлекательный сюжет) эксклюзивной разработкой для PlayStation. Консольный релиз Summoner 2 намечен на осень 2002 года Портация на персональные компьютеры не предусмотрена, хотя кто его знает, как карта ляжет. Может петицию какую написать, ведь сейчас так все поступают!?



▲ Summoner 2

Grand Prix 4 — нет лучше в мире

Первая игра из серии **Grand Prix** вышла десять лет назад. За прошедшую декаду серия разошлась по миру суммарным тира-



жом в 2 миллиона копий и стала одной из самых прибыльных среди гоночных симуляторов. Три части уже откатаны, пора браться за четвертую — решили в **Infogrames**, и пожалуйте — анонсирован **Geoff Crammond's Grand Prix 4**, достойное продолжение. Лицензия у **FIA 2001 World Championship** куплена за баснословные деньги, зато в игру позволено включить все команды и все трассы, принимавшие участие в чемпионате 2001 года. Игра разрабатывается одновременно для двух платформ — PC и Xbox, — и ее выход порадует обладателей персональных компьютеров и консольщиков в июне 2002 года.

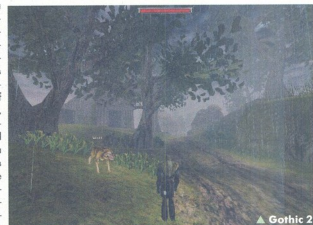
— *Мы полагаем, что сможем превзойти собственные эталоны качества,* — заявил гуру **Джефф Крэмонд**. — *Grand Prix 4 не просто гоночная игра. Она позволит вам понять мир "Формулы-1", не будучи там.*

Новый движок, улучшенная физическая модель и море драйва — счастье стучится в наши дома.

"Готики" много не бывает

"Готика" стала первой немецкой RPG, получившей такие лестные отзывы по всему миру. Отличные рецензии и высокий уровень продаж привели к тому, к чему и должны были привести — к анонсу **Gothic 2**. Компания **Piranha Bytes** проболталась о начале работ над сиквелом еще в прошлом году, однако долгое время о проекте практически ничего не было известно. Теперь ситуация изменилась.

Во второй части игры мы попадаем во внешний мир, где люди с орками ведут борьбу за выживание. Изменения практически не коснулись геймплея и управления. Мир огромен, мир опасен, мир интересен. Разработчики изготовили новый движок и бьются с AI, пытаясь научить бестолочь новым фокусам. Среди монстров не только орки и гоблины, но и демоны и даже драконы. Релиз Gothic 2 намечен на 2003 год, сначала в немецком варианте, затем — в общеевропейском.



▲ Gothic 2



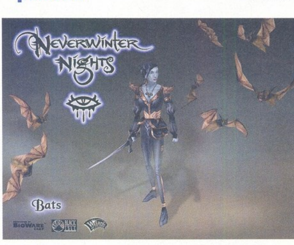
ИНДУСТРИЯ

Gray Matter Studios купили

Сделайте хит, а лучше два, и вашу студию обязательно кто-нибудь купит. Сей постулат уже не раз находил себе подтверждение, и вот — новый пример. Компания **Activision**, уже давно плотно сотрудничавшая с **Gray Matter Studios**, объявила о приобретении конторы, разработавшей одну из главных игр прошлого года — **Return to Castle Wolfenstein**. Решение более чем логичное — в конце 2001 года римейк **Wolf3D** одновре-

менно лидировал в списках продаж дюжины стран, включая Германию. Activision приобрела еще 60 процентов акций Gray Matter Studios, и в соответствии с заключенным соглашением студия стала филиалом крупнейшей компании-издателя. Президент Gray Matter **Дрю Маркхэм** сохранил свой пост и, судя по всему, не может нарадоваться удачной сделке. Большинство ключевых сотрудников студии также заключили контракты с Activision. Все довольны и полны оптимизма. Ждем **Return to Castle Wolfenstein 2**?

Судьба Neverwinter Nights решена



Вконец разругавшиеся компании **BioWare** и **Interplay** все-таки сумели решить издательскую судьбу сверхожидаемого ролевого проекта **Neverwinter Nights**. Напомним, что над игрой нависла опасность после того, как по инициативе BioWare контракт с Interplay был расторгнут. Что тут поделаешь, не сошлись характерами. Впрочем, проблема уже улажена. По обоюдному согласию, Neverwinter Nights издаст компания **Infogrames**, имеющая лицензию на **Dungeons & Dragons** со времени вливания в отчий дом **Hasbro Interactive**.

Глава BioWare **Рэй Мазука** по такому поводу не удержался от сантиментов:

— Мы очень рады, что смогли достигнуть приемлемого соглашения с Interplay. BioWare близится к завершению работ над Neverwinter Nights и вскоре предоставит Infogrames готовый продукт для издания по всему миру.

Mortal Kombat на всех не хватит

Мало, ужасно мало хороших файтингов выходит на персоналке. Да что там хороших файтингов, и плохих-то не сыщешь (хотя, казалось бы, чего их искать?). Именно поэтому тупой болью в сердцах поклонников рукопашного и ногомахательного боя отозвалось известие о разработке нового проекта из серии **Mortal Kombat**. **Midway Games** сообщило о **Deadly Alliance**, очередной реинкарнации старой доброй "Смертельной битвы", разрабатываемой на абсолютно новом движке и обладающей сногсшибательными "фичами". Увы, чаша сия пройдет мимо обладателей PC, а достанется без остатка владельцам next-generation-консолей: **Xbox**, **GameCube**, **Game Boy Advance** и иже с ними. Впору плакать...

Виртуальность и материальность Magic: The Gathering

Друзья, нас снова бессовестно кинули. Только недавно мы с радостью писали об альтруистах из компании **Wizards of the Coast**, готовых подарить миру **Magic: The Gathering Online** совершенно бесплатно, и удивлялись, где подвохто, как неожиданно этот самый подвох и нашелся. Нет, платы за клиентскую версию и аккаунт не будет вообще, нас хотят заставить платить за виртуальные карты. Представьте себе, турнирная колода из 60 карт обойдется почти в 10 долларов, а каждый бустер по 15 карт не купить дешевле 3.99 долларов. Пришлось руководству Wizards of the Coast давать разъяснения. Мол, виртуальные карты можно будет с легкостью обменять на настоящие, так что все по-честному, без обмана. "Ну-ну, — покачали головами скептики, — свежо предание, да верится с трудом". Осталось только ждать релиза, который ожидается в ближайшие месяцы.

Похороны Majestic

Люди всегда настороженно относятся к новым идеям, зачастую не торопясь их принимать. Стала известна дата похорон интерактивного онлайнового



триллера **Majestic**. Компания **Electronic Arts** решила перестать тянуть время, оставить надежды, что к их инновационному проекту все-таки придет успех, и одним махом разрубить гордиев узел. Majestic, обошедшийся EA по меньшей мере в 5 миллионов долларов, прекратит свое существование **30 апреля 2002 года**. Уведомительные письма уже разосланы всем игрокам Majestic... хотя где гарантия, что они в очередном приступе паранойи серьезно отнесутся к новости? Вдруг не поверят?

Не ждите Deus Ex 2... скоро

Иногда ожидание смерти подобно. Временами так и хочется воскликнуть в лицо разработчикам: ну чего вы так тянете резину? Хоть по ночам работайте, только дайте же нам скорее в руки долгожданную игру. С момента анонса **Deus Ex 2** прошло уже больше года, а ждать выхода нового шедевра еще ого-го сколько. По словам PR-менеджера **Eidos Interactive**, Deus Ex 2 увидит белый свет никак не раньше весны 2003 года, и это в лучшем случае. Мол, парни из **ION Storm** решили улучшить все, что только поддается улучшению, а потому работы прибавляется чуть ли не с каждым днем.

СРОЧНОВНОМЕР



КРОВИЩА'll be back!

Товарищи геймеры, свершилось! Легендарная компания **Running With Scissors**, ответственная за высевание в наши души зерен кровавых маньяков и за сбор богатой жатвы кроваво-мясных плевел **Postal**'а, анонсировала сиквел. Работы над **Postal 2** идут полным ходом. Для создания игрового мира был выбран и стремительно лицензирован движок — приготовьтесь — **Unreal**



Warfare! Кровавая бойня переносится в полное 3D. Никакой изометрии, никакого третьего лица. Вид из глаз истребителя невинных педестрианов и чистый адреналин в виртуальной крови (в реальной, впрочем, тоже).

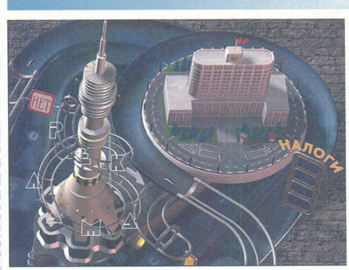
К сожалению, разработчики не торопятся поделиться с игровой общественностью информацией о проекте. Дата выхода



также тщательно скрывается. Но и сказанного вполне достаточно, чтобы зажечь в глазах настоящих геймеров дьявольский огонек. Заставить надеяться, что ребята из Running With Scissors не будут поставлены к стенке политкорректностью и не окажутся умерщвлены пулями нравственности. Мы свято верим, что Postal 2 подарит нам моря, океаны крови... "Jesus, save my ass!"

РОССИЯ





Неполиткорректный пинбол

Трудно сказать, в чем кроется секрет успеха всевозможных пинболов, но то, что подобные штуки способны надолго вырвать из реальности целый офис, — это точно. За последние годы было напридумано много пинболов, хороших и разных, но всех их ждет печальная участь — в утиль. Расступитесь, вот идут бравые парни из **Venom Studios**, создавшие **"Пинбол по-русски"**. В России, как всегда, все замешано на политике. Шарик, уподобившись древнерусскому богатырю Колобку, вечно куда-то попадает: то в Думу, то в Белый дом, а то и — прости, Господи — в Кремль. Каждое попадание вызывает изменения в политической жизни страны: то нефть подорожает, то революция грянет. Ну и, конечно же, каждые четыре года готовьтесь к выборам. Политический "Пинбол по-русски" уже нынешней весной издаст компания **"Бука"**.

Наш ответ Fallout

То, что **Fallout** на Руси любим — ни для кого не секрет. Одних только русскоязычных фанатских сайтов в Интернете десятки, а уж сколько копий игры было продано в России — никаким **Diablo** не снилось. В свое время команда **RPGToday** и студия **Digital Geckos** затеяли проект, по существу являющийся "альтернативным Fallout". Сделали несколько мини-игр по мотивам шедевра от **Interplay**, а затем взялись за полномасштабную игру — **Wasteland Wolf**, он же **"Волк пустынных земель"**. Шли месяцы, проект рос и мужал, пока, наконец, не стал крепко на ноги. От идеи делать "Фоллаут", пусть даже и очень альтернативный, пришлось отказаться — все равно на лицензию от Interplay денег не хватит, поэтому "Волк пустынных земель" превратился во вполне самостоятельную игру. После глобальной катастрофы прошло 32 года, здравствуй, милый постапокалиптический мир. Дойдя до стадии играбельной демо-версии, ребята из Digital Geckos отправились на поиски возможного издателя и, по их словам, нашли его в лице компании **"1С"**. Увы, руководитель направления игровых программ фирмы "1С" **Юрий Мирошников** не подтвердил данную информацию. Официальные переговоры между "1С" и Digital Geckos пока не велись. Тем не менее, разработка "Волка пустынных земель" продолжается.



Даты выхода отечественных локализаций

Название	Издатель/Разработчик	Дата выхода
Аква (AquaNox)	1C/Nival/Massive Development	январь-март
Капитализм 2 (Capitalism 2)	Новый Диск/Enlight Software	январь-март
От заката до рассвета (From Dusk Till Dawn)	1C/Nival/GameSquad	январь-март
Готика (Gothic)	snowball.ru/1C/Piranha Bytes	январь-март
Grand Thief Auto 3	Бука/ Take 2-DMA-Rockstar	январь-март
Герои меча и магии IV (Heroes of M&MIV)	Бука/3DO	март-апрель
Периферия (RIM — Battle Planets)	1C/Nival/TriNodE	январь-март
С.В.И.Н. (S.W.I.N.E.)	1C/Nival/TriNodE	январь-март
Заклятие (Spells of Gold)	Бука/Jonquil Software	апрель
Warrior Kings	Новый Диск/Black Cactus	март
ARX Fatalis (ARX Fatalis)	1C/Nival/Fishtank/Akane Studios	весна 2002 года
Halloween (Halloween)	1C/Nival/Wanadoo	весна 2002 года
Pearl Harbor (Pearl Harbor: Zero Hour)	1C/Nival/Wanadoo	весна 2002 года
Меч и магия IX (Might & Magic IX)	Бука/3DO/NWC	апрель-май
Гномы (The Diggles)	snowball.ru/1C/SEK	январь-март
Disciples 2: Dark Prophecy	Руссобит-M/Arxel Tribe	март-апрель

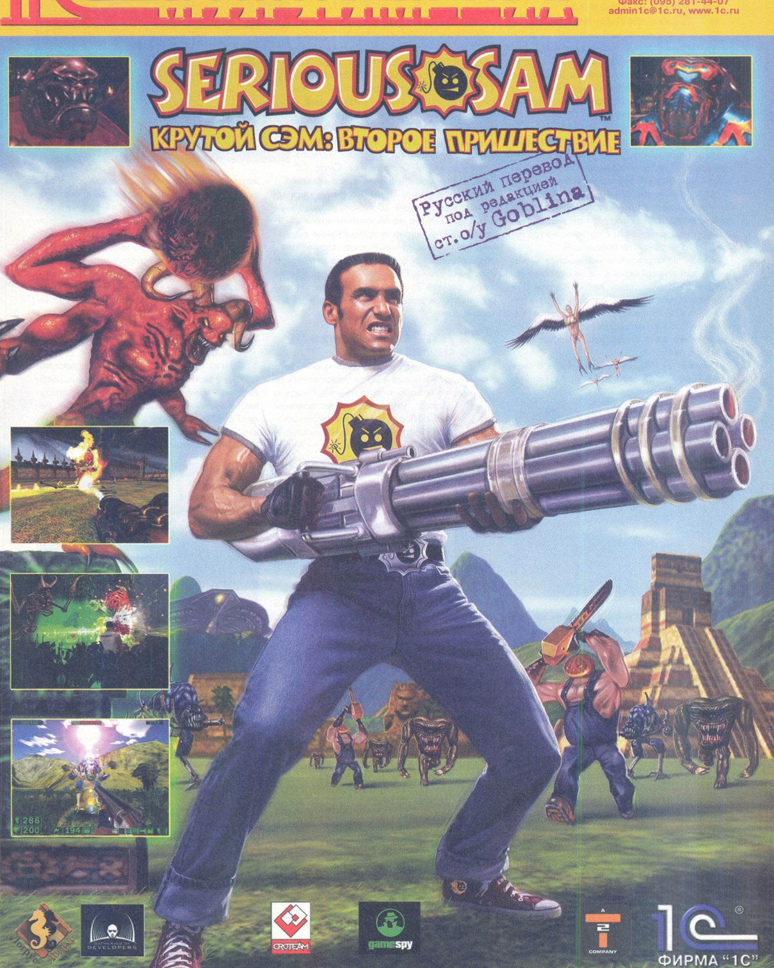
Даты выхода игр

Редакция предупреждает, что не несет ответственности за несанкционированное перенесение сроков выхода игр издателями и разработчиками.

Февраль	
Shadow Force	01
Project Entropia	02
Destroyer Command	05
Grandia 2	05
Serious Sam: The Second Encounter	05
Tropico: Paradise Island	05
Hundred Swords	05
NASCAR Racing Season 2002	12
EVE: The Second Genesis	15
Atlantica	15
Carnivores Cityscape	20
BST Commander	24
Mimesis Online	25
Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge	26
Mafia: The City of Lost Heaven	26
Diggles	26
Command & Conquer Renegade	26

Март	
Neverwinter Nights	01
Valhalla Chronicles	01
Die Hard: Nakatomi Plaza	01
Black Moon Chronicles: Winds of War	01
Dark Planet	06
Warrior Kings	08
Global Operations	14
Freedom Force	14
New World Order	16
Far West	16
The Sims: Vacation	27
Worms Blast	27
Heroes of Might & Magic IV	29
Might & Magic IX	29
Age of Wonders II: The Wizard's Throne	29
USA Racer	29

Апрель	
Fatherdale: Guardians of Asgard	01
Halo	01
Hitman 2: Silent Assassin	01
Star Trek Bridge Commander	01
Sniper	02
Dungeon Siege	02
Jedi Outcast II	03
The Elder Scrolls III: Morrowind	03
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	05
ARX Fatalis	15
Grand Thief Auto III	17
1503 A.D. — The New World	29


SERIOUS SAM
КРУТОЙ СЭМ: ВТОРОЕ ПРИШЕСТВИЕ
Русский перевод под редакцией ст.о/у Goblina
Логрус
GATHERING OF DEVELOPERS
CROTEAM
gamespy
COMPANY
ФИРМА "1С"

Даешь сиквел "Аллодов" и "Проклятых земель"!

Когда продолжение любимой игры не выходит уж чересчур долго, фанаты, ждущие сиквела, начинают выражать беспокойство, а затем просто открыто требовать начать работу над игрой. Именно так поступили поклонники отечественных ролевых игр "**Аллоды1/2**" и "**Проклятые земли**" от студии "**Нивал**".

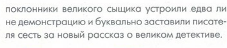
"Все, кто хочет получить от "Нивала" игру, продолжающую "Аллоды" и "Проклятые земли", впишите, пожалуйста, свое имя, фамилию, e-mail адрес и ник (по желанию) в строках снизу. Вместе мы сможем возродить великую игру!" Петиция с таким текстом появилась недавно в Сети по адресу ***http://forestclan.formoza.ru/cgi-bin/voting/vote.pl?lang=1***. Как видите, начать по старинке решили с петиции, но где гарантия, что не дойдут до баррикад?!

"Нивал" не стал долго отмалчиваться. Ответ был предельно корректным, но не особо обнадеживающим. Мол, сами любим "Аллоды" и "Проклятые земли" и даже не прочь сделать онлайновую RPG на базе этих хитов, однако технологии в России пока отстают от западных. Поэтому ничего не остается, как подождать еще несколько лет.

Поживем увидим, чем дело кончится. В свое время Конан Дойль убил Шерлока Холмса, но поклонники великого сыщика устроили едва ли не демонстрацию и буквально заставили писателя сесть за новый рассказ о великом детективе.

▲ HomePlanet

"Руссобит-М" нам подарочков принес



Хорошее дело — выставки компьютерных игр. Издатели и разработчики — люди скрытные и суеверные, много о своих драгоценных проектах разговаривать не любят. Однако когда попадают на выставку, их словно подменяют. Вот и компания "**Руссобит-М**" отправилась в Канны на **Milia 2002** не с пустыми руками, а с богатым списком, куда вошли такие игры: 3D Action **Kreed** и ролевая игра "**Златогорье 2**" (студия "**Бурут**"), аркадные гонки **Hoverace**, два 3D-экшена **Oblivion Lost** и **FireStarter**, RTS **American Conquest** (украинцы **GSC Game World**), космический симулятор **HomePlanet** и 3D Action **Neuro** (студия **Revolt Games**), а также ролевая стратегия **Lethal Dreams: The Circle Of Fate** (студия **Boolat**). Менее всего известно о FireStarter и Neuro. Первый проект — аркадный футуристический 3D Action, создаваемый GSC Game World на абсолютно новом движке. Второй — непрямое продолжение еще не вышедшего космосимулятора HomePlanet, обещающее в графическом плане заткнуть за пояс даже Kreed. Обе игры находятся еще на очень ранней стадии разработки, поэтому скриншотов и демок придется ждать еще довольно долго.



▲ "Сфера"

"Бука" не скупится на анонсы



Компания "**Бука**" в последнее время находится в ударе и новые игры анонсирует чуть ли не каждую вторую неделю. Недавно Запад узнал о существовании **MARSH!**, аркадного футуристического FPS с элементами тактики от студии **HBM**. Место действия — Марс, суть — борьба небольшого спасательного отряда с полчищами обезумевших киборгов. Второй проект "Буки", явно ориентированный на западный рынок, —приключенческий survival horror под названием **Midnight to Nowhere**, разрабатываемый старым знакомым — студией "**Сатурн плюс**". В русском варианте он носит имя "**Черный оазис**".

Обе игры выйдут в России, причем уже в этом году, однако их релиз за границей также запланирован.

"Сфера": наш ответ EverQuest

Мода на многопользовательские онлайновые RPG наконец-то докатилась и до России. Впрочем, скорее это не мода, а веление времени. Да, пока мало кто может себе позволить играть в MMORPG, да и технологии оставляют желать лучшего. Однако разве можно остановить прогресс? Компания "**Никита**" занята разработкой "секретной" RPG, действие которой развернется в мире фэнтези. Впервые об игре с кодовым названием "**Сфера**" директор "Никиты" **Никита Скрипкин** обмолвился под Новый Год, и с тех пор никаких официальных сообщений не поступало. Однако кое-что известно. Игра многим напоминает EverQuest, только с прицелом на российского геймера, а издателем "Сферы" на территории России выступит компания "1С". Подробности на подходе.

Та еще "Бука"!

Если вы надеялись поиграть в "**Код доступа: Рай**" уже этой весной, то скрепя сердце сообщаю вам пренеприятнейшее известие: праздник на вашей улице наступит еще нескоро. Релиз **Paradise Cracked** в очередной раз перенесен, о чем и сообщила издательская контора "**Бука**". Киберпанковская тактико-ролевая игра "Код доступа: Рай" выйдет только осенью 2002 года. Перенос связан не с проблемами, возникшими у студии **MiST land**, а в целях повышения эффективности маркетинга. Логика, конечно, не бесспорная, но решать все равно не нам, так что не будем спорить. Подождем твою маму...



ИНТЕРЕСНОСТИ

"Медиатека" грядет

С 20 по 23 марта в Москве в Новом Манеже пройдет Первая московская специализированная выставка мультимедийных технологий — "**Медиатека**". В рамках мероприятия будут представлены следующие направления: мультимедиа-системы, видео-, аудио- и фототехника, прикладное программное обеспечение и мультимедиа-продукты (в частности, компьютерные игры). Более подробно с программой выставки вы можете ознакомиться ***на нашем компакте***.

Fallout 3: миф или реальность?



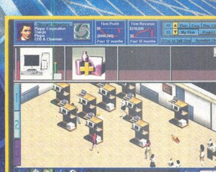
В свое время "*Игромания*" много писала о том, что работы над **Fallout 3** начаты, однако студия **Black Isle** заморозила разработку из-за возникших финансовых проблем. Так вот, есть и другая информация. Французский журнал **PC Jeux** настаивает на том, что Fallout 3 уже давно не вероятность, а реальность. Работа над игрой кипит в секретных офисах Black Isle, и релиз "Фоллаута" запланирован уже на этот год. Из нововведений обещана полная трехмерность. К сожалению, скудость сведений, найденных французами, позволяет усомниться в их достоверности. А ведь так хочется поверить.

А вот по словам президента Black Isle Studios **Фергюса Укхарта**, работы над Fallout 3 еще не начинались. Проект временно оставлен, хотя и не забыт. ■

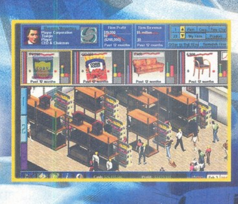
КАПИТАЛИЗМ II







- Максимально приближенная к реальности экономическая модель
- Изометрический вид
- Различные уровни сложности
- Игра по локальной сети (до 7 человек) и через Интернет
- Система помощи





"Капитализм 2" предоставляет вам возможность создать в виртуальной реальности свою собственную экономическую империю. Вы окунетесь в мир большого бизнеса, конкурентной борьбы и форс-мажорных ситуаций. Вам придется управлять денежными потоками и контролировать товарооборот, нанимать и обучать персонал, строить новые магазины, заниматься рекламой... Не пугает? Тогда за дело!

Системные требования: Операционная система Microsoft® Windows® 95/98/Me/2000/XP, процессор Pentium® II 233 МГц, 64 МБ оперативной памяти, совместимые с DirectTMX® 8.0 видеоадаптер и звуковая карта, 4-скоростное устройство для чтения компакт-дисков или DVD-дисков. 250 МБ свободного места на жестком диске, мышь, модем для доступа в Интернет (желательно).

По всем вопросам оптовых продаж и сотрудничества обращаться по телефону: (095) 745-01-14. Заказ дисков по телефону (095) 745-01-14
E-mail: zakaz-cd@media2000.ru
Доставка по Москве - БЕСПЛАТНО!
Поддержка для зарегистрированных пользователей по телефону: (095) 777-38-52
e-mail: support@media2000.ru







РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ

1. Gothic (Готика). Автор — Darkmaster. Финальный и во всех отношениях окончательный материал, содержащий подробнейшую информацию по всем аспектам игры.

2. Medal of Honor: Allied Assault. Автор — Матвей Кумби. Руководство и прохождение. На компакте — **сохранения всех миссий!**

3. Harry Potter and The Sorcerer's Stone. Автор — *Q-Tuzoff*. Прохождение.

4. Tom Clancy's Ghost Recon. Автор — Алексей Бутрин aka BOOT. Прохождение, руководство, тактические рекомендации.

5. Disciples II: Dark Prophecy. Автор — Кирилл Шитарев. Руководство и прохождение.

6. Heroes of Might and Magic 3.5: In the Wake of Gods. Автор — Darkmaster. Предположительно (материал пишется), вашему вниманию предстанет руководство плюс прохождение первой из кампаний. А прохождение **всех** кампаний вы сможете прочесть на следующем компакте!

7. Trevor Chan's Capitalism II. Автор — Станислав Шульга. Родное руководство по Capitalism II занимает 148 страниц убористого текста. А в нашем материале сжато приведена информация о том, что к чему и как сделать так, чтобы все это работало.

8. Возможен Darkened Skye. Автор — Антон Голицин.

*Руководства и прохождения публикуются: 1. На компакте в одноименном разделе. 2. На компакте в виде **RTF-файлов** в CD:\Draft\Guides (там таблицы удобнее смотреть). 3. На сайте журнала по адресу WWW.IGROMANIA.RU.*

Материалы являются собственностью журнала и не могут быть опубликованы где-либо без нашего письменного разрешения.

КОДекс

С февраля на компакте обитает подготовленная нами гигантская база кодов **почти для 600 игр**, которая каждый месяц обновляется на основе материалов очередного номера "Игромании".

ИГРОВАЯ ЗОНА

Составитель "Игровой Зоны": or@NGE (orange@igromania.ru)

Предлагаем вам продегустировать всевозможные дополнения для самых хитовых игр. Нашим вниманием не были обойдены ни новинки (Medal of Honor, Empire Earth), ни ветераны (Doom, Heretic, Hexen и относительно немолодая Dune 2000) игрового фронта. Для всенародно любимой Counter-Strike мы припасли последний выпуск "Оранжового" сборника моделей (а со следующего номера "контрой" снова займется великий и ужасный J.B.) плюс суперэксклюзивная карта. Любители Diablo II обязательно должны обратить внимание на новую версию модификации The Evil 3 — лучший на сегодняшний день D2-мод. А виртуальных железнодорожников, поклонников MS Train Simulator, очевидно, порадует модель электровоза ЧС-2, знакомого всем, кто ездил хоть раз по России на пассажирском поезде.

Страсть к разрушению способен утолить мод No Geo Limits для Red Faction, а любовь к большому количеству красной жидкости, разбрызганной по стенам, — "кровавые" патчи для Medal of Honor и RTCW. Также рекомендуем не пропустить новую версию KungFu-мода для Max Payne. Не в обиде останутся и люди творческие — на этот случай припасены редакторы для Emperor, "Проклятых Земель" и набор утилит для продвинутого редактирования Starcraft.

Теперь о **читательских работах**. За отчетный месяц их пришло такое количество, что пришлось несколько реструктуризировать раздел на компакте, дабы облегчить ваше путешествие по терниям CD. Запускайте диск и цените!

Напомню, что "плоды рук своих" (только рук, не ног и не других частей тела — некачественные поделки мы на компакт не выкладываем), будь то карты, скины, программы, самодельные игры, флэш-ролики, обои... можно и нужно отправлять одновременно по двум адресам: *orange@igromania.ru* и *operKOT@igromania.ru*. Файлы должны быть заархивированы при помощи **zip** или **rar**, наличие авторского описания и скриншотов приветствуется. Напоследок важное замечание насчет карт для Heroes III: *обязательно* запаковывайте их в архивы, ибо при пересылке значительная часть h3m-файлов оказывается поврежденными.

#01. Age of Empires II: The Conquerors

Три увлекательные компании — Hires Rise to Glory, Robin Hood и The Iron Hero.

#02. Aliens vs. Predator 2

1. Масштабная модификация с громким именем Hell's Elite Legions. Абсолютно новый интерфейс, новое оформление всех элементов меню, новые скины для персонажей, ну и многое другое...

2. AvP 2 Hidden Extras — официальный апдейт, активизирующий скрытые возможности игры. Такие как "проапгрейженный" прибор ночного видения у пехотинца, новые значки для оружия и амуниции, новый дизайн экрана загрузки, плюс новая озвучка для женского персонажа-пехотица.

3. Три мультиплеерные карты — DM Inner Base, DM Triple Collision и DM Acid Reflux.

#03. Black and White

До выхода аддона Creature Island осталось совсем немного, народ затаился в ожидании и ничего нового не делает. Кое-что нам, к счастью, удалось раскопать. Это кое-что — карты Huaca Hill и Killroy's Training Ground.

#04. Counter-Strike

Igromania Weapon&Skin Pack, ORANGE Edition #04

1. Как всегда, начнем с ножа. Сегодня это цивильный такой, чистенький и блестящий ножичек под названием Desert Dagger.

2. Модифицированный AK-47 без деревянного приклада и с измененной раскраской.

3. Замена для 3-3 — модель S.A.A.B. с глушителем и оптическим прицелом. Очень стильный инструмент, выдержанный в зеленых тонах.

4. Пришло время для тяжелого вооружения. В качестве очередной замены для непрезентабельной стандартной модели 5-1 осмелюсь порекомендовать Heavy M4 — здоровенный пулемет с оптикой и сошками. Заряжается путем замены картриджей с патронами.

5. Немного стеба — модель бомбы в виде **курицы**, которой в известное место засунута петарда, а на спину привязан будильник.



Карта DE_MINES beta

Свеженькая карта, прямиком от самого **Оранжа**. Бета-версия DE_MINES — небольшого подземного уровня. Использованы текстуры из Wolf'а, дизайн выдержан в том же стиле (мрачное средневековье с техногенными элементами). Цель — взорвать систему управления вентиляцией. В этой бете всего один бомбплейс, к которому ведут в общей сложности три пути. Конечно, имеют место недоработки, такие как низкая (местами) детализация, некоторая несбалансированность, глюки с освещением и тормознутость в особо перегруженных деталями местах. На компакте

следующего номера с большой вероятностью будет выложена либо следующая бета, либо финальный релиз. Комментарии и советы присылайте по адресу *orange@igromania.ru* или оставляйте на форуме наших друзей *http://poligon.counter-strike.ru*.

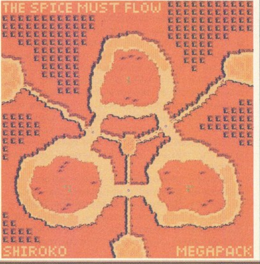
#05. Diablo II: Lord of Destruction

Последняя версия самой масштабной на сегодняшний день и, на наш взгляд, самой лучшей модификации **The Evil 3**, от **Vortex Team**. Одну из предыдущих версий мы уже выкладывали осенью. С тех пор изменилось очень многое. Список всех изменений вы найдете на компакте, перечислю лишь некоторые. В игру добавлено множество **новых монстров**, как знакомых вам по первой части, так и совсем новых. Также добавлено большое количество оружия и обмундирования, не говоря уже о раритетных и уникальных предметах и наборах. Изменена технология **генерации** монстров, налицо значительные изменения в планировке уровней плюс полностью **переделанный** (!!!) первый акт. Первое подземелье Den of Evil стало намного больше, и попасть из него можно сразу на несколько удаленных территорий. Хилые монстры первого акта заменены на более продвинутых, благодаря чему играть даже на минимальном уровне сложности не так легко, как в оригинальной версии. Из убиенных выпадают их **органы**, из которых можно сразу же делать potion'ы либо использовать их для изготовления магических предметов в **хорадрик-кубе**. Для самого кубика добавлено несколько сотен рецептов, некоторые из которых используют десятки ингредиентов, для этого **куб увеличен**, равно как увеличены **сундук** и **инвентарь** героя. Максимальный уровень героя поднят до **110**, что дает **11 дополнительных скилл-пойнтов**, причем абсолютно все скиллы подверглись изменениям.

Мод запускается через **программу-оболочку**, которая открывает доступ ко всем настройкам игры. В комплекте поставляются утилиты **Map Hack**, **Color Hack** и **Chat Log**. При помощи той же оболочки можно запускать одновременно несколько игровых сессий. Мод не изменяет оригинальные файлы игры и может быть в любое время безболезненно деактивирован.

#06. Dune 2000

Вновь обращаясь к теме **Emperor**'а, нельзя не вспомнить про его предшественников. Ва-










шему вниманию предлагаются две **модификации** (**Epic Dune** и **Dune2k Anvanced**) плюс огромная подборка синглових и мультиплеерных карт, созданных фанатами игры.

#07. Emperor: Battle for Dune

Подарок всем творческим натурам и просто любопытным. Официальный **редактор карт**. Предоставляет доступ ко всем возможностям игры, годится для создания как мультиплеерных карт, так и сюжетных миссий и кампаний. Довольно громоздок, сложен в освоении (имеется документация) и сильно подтормаживает. Впрочем, последний факт вряд ли остановит истинных фанатов.

#08. Empire Earth

Три синглплеерные миссии. Особый интерес представляет совершенно нетипичная карта **Soviet Base**, в комплекте поставляются более традиционные и к тому же исторически достоверные **Plunder Island** и **Netherlands**.

#09. Проклятые Земли

Официальный **редактор** предметов, характеристик персонажей и уровней. Довольно сложен в освоении и пока не снабжен никакой документацией.

#10. Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

1. Мод первый — **Armour Mod**. Основная особенность — **Super Power Armor**, читерский броник с сумасшедшим армор-классом и прибавками ко всем статсам и скиллам.

2. Мод второй — **BulletProof Mod**. Добавляет в игру три новых типа ловушек (**Silent Trap**, **Gas Trap** и **Spike Trap**), три вида гранат (**Tangle**, **Chemical** и родную для каждого контрстрайкера **Smoke**), газовые заряды для гранатомета. Заменяет стандартный ломик на ржавую трубу, **Desert Eagle** на переточенный под лазер **"Кольт"**, **"Узи"** заменяет на **"Ингрем"**, а **"Беретту"** на **обрез** (это просто Макс Пейн какой-то).

3. Мод третий, исключительно мультиплеерный. Называется **Canadian Invasion** и тоже добавляет несколько новых видов вооружения типа **Annihilator Minigun**, **CPA MAZ 14-12 Shotgun** и **LM4 Devastator SMG**.

#11. Half-Life

Модификация **Gangsta Wars** — командный мультиплеер с несколькими режимами. В первом случае две команды (русская и итальянская мафия) должны охранять своего дона — игрока, который каждый раз назначается случайным образом. Цель — не дать уничтожить своего дона и отправить в лучший мир дона вражеского, положив как можно больше его соратников. Оружие, как и в КС, покупается за деньги, которые начисляются за убийства или просто валяются в самых неподходящих местах уровня.

Второй режим более похож просто на командный дефматч с возможностью покупки оружия. Далее идет **Capture The Stash** — на уровне запрятан чемодан, который требуется найти и удержать некоторое время. Как правило, счастливого обладателя чер-

РУКОВОДСТВА И ПРОХОЖДЕНИЯ
Готика (Gothic)
Capitalism II
Disciples II
Harry Potter
Heroes of Might and Magic 3.5
Medal of Honor
Ghost Recon

ИГРОВАЯ ЗОНА
Age of Empires II: The Conquerors
Aliens vs. Predator 2
Black and White
Counter-Strike
Diablo II: Lord of Destruction
Dune 2000
Emperor: Battle for Dune
Empire Earth
"Проклятые Земли"
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
Half-Life
Heroes of Might and Magic III
ИЛ-2 Штурмовик
Max Payne
Medal of Honor: Allied Assault
Microsoft Train Simulator
Quake III Arena
Red Alert II: Yuri's Revenge
Red Faction
Return to Castle Wolfenstein
Rune ("Руна")
Serious Sam ("Крутой Сэм")
Starcraft
The Sims
Transport Tycoon
Дополнения к "Игровой Зоне"
Vavoom Mod, Crazy Shuttle, Redneck Mailbox Bash
Работы читателей "Мании"
Многое для Counter-Strike, скины для WinAmp, колоды для "Демиургов", карты для Heroes III, утилита для Max Payne, текстовая досовская адвенчура "Нежить", карта для Shogun, карта для Starcraft, сценарий и для обоины для Stronghold, скин и карты для UT.

ПАТЧИ
Medal of Honor: Allied Assault
Pool of Radiance
Serious Sam
Shadow Force
Shogun Total War
S.W.I.N.E
Демиурги (Etherlords)
Ил-2 Штурмовик

ТРЕЙНЕРЫ
Battle Realms, Bumper Wars, Car Tycoon, Darkened Skye, Etherlords (Демиурги), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Imp, Kingdom Under Fire Gold Edition, Medal of Honor: Allied Assault, Operation Flashpoint, Pillars of Garendall, Resident Evil 3: Mercenaries, Serious Sam: The Second Encounter, Strayfire, The Sims: Hot Date, Tux Racer, Uplink.

DEATHMATCH
UnrealXaosPack №08
Quake III: Arena
Мод Corkscrew
Утилита Demo Show Creator
Карты: ZTN и Ко
Unreal Tournament
Мод Eavy's XMas Bonus Pack
StarCraft
Реплеи
Киберспорт
Московский Кубок по Brood War

ПО ЖУРНАЛУ
Rulezz&Suxx
Игровая графика
Вскрытие
Конвертеры для Q1,2,3, H-L, C-S, Serious Sam, Fallout Tactics, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale, Diablo I/II, Starcraft, Darkstone
Горячая линия
Application Compatibility Toolkit
Железный цех
Файлы настроек для Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam, DroneZ
Интернет
VRML-браузеры: Blaxxun 3D, Cortona VRML Viewer, Cosmo Player; редактор VRML-сцен — Internet Space Builder.
Мастерская: редакторы
Скин Arctic для "Шкурных интересов"
DNL-mod и два уровня для "Серьезного редактирования"
Справка для редактора игры Z
Руководства и прохождения
Сохраненки для Medal of Honor
Вне компьютера
Блок от "Ролемансера"
Magic: The Gathering

МОЗГОВОЙ ШТУРМ
Скринтурс №02. Март.

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
Aston
Cross+A
DivX 4
E-Icons
EF Commander
Far 1.70beta3
Game Cheater
Magic Suitcase
Magic Trainer Creator
Punto Switcher 1.6
RightMark Audio Analyzer
StatWin Standard 5.2
Super Metla 2001
The RAD Video Tools
WinRAR 3.0
Плагины для WinAMP
Updates для AVP
Updates для DLH
Иконки, Snow for Windows, Twinkle Bulbs 4.1

ДРАЙВЕРА
Для Sound Blaster 4.1 и Sound Blaster Audigy плюс бета-Детонатор от NVIDIA

ИНФОБЛОК
Статьи, предоставленные порталом "Ролемансер"
Статьи, предоставленные порталом Unreal.Xaos

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

КОДЕКС






ного чемоданчика вскорости убивают и начинают охоту за новым владельцем. Ну а режим **GangBang** является полным аналогом популярного **Last Man Standing** и в описании не нуждается.

Как и в любой нормальной модификации, в Gangsta Wars полностью переделано оружие, список которого впечатляет (**Beretta 92f, Glock 17, Mossberg-Mariner Pump Shotgun, Ingram, Mini UZI, автомат Томпсона, бейсбольная бита, AK-47, снайперка H&K PSG-1** и многое другое). Сами модели оружия сделаны довольно аккуратно, однако дизайнеры поскупились на текстуры для их оформления. Помимо оружия, в игре присутствуют новые модели игроков, новые уровни, текстуры, озвучка.

#12. Heroes of Might and Magic III

Пять синглплеерных сценариев — **Elementals, Pendragon Son, Reavers of the North, Ringing of Victory, The Black Land**.

#13. ИЛ-2 Штурмовик

1. Десять синглплеерных миссий от зарубежных фанатов игры. Задания самые разнообразные, от моделирования реальных исторических сражений до вольных тренировок в небе над Кубанью. Присутствуют также задания вроде уничтожения вокзала или танковой дивизии.

2. Очень оригинальная тема для **Windows**: обои, значки, звуки — все выдержано в стиле великой советской социалистической пропаганды.

#14. Max Payne

1. Вторая версия одной из первых модификаций для "Макса" — мода **KungFu**. В наличии: измененная анимация героя, новые приемы в духе восточных единоборств, которыми теперь владеют враги, а также дополнительные эффекты типа "пьяного Макса в прыжке", новая модель игрока, возможность выбора любого уровня и масса мелких нововведений, касающихся оружия. Например, снайперская винтовка, уподобившись **Railgun**'у, теперь может снимать несколько врагов, стоящих на одной линии. А слабое оружие, вроде железной трубы или пистолетов, значительно усилено. Полезность орудий ближнего боя значительно возросла с появлением невооруженных противников, мавашигири против бейсбольной биты не аргумент.

2. Небольшой патч, добавляющий в игру **огнемет**. Устройство работает отменно, жжет всех, подобно стандартному "коктейлю Молотова". Да и самого Макса при неосторожном использовании девайса может задеть.

3. Десять новых скинов для игрока, в числе коих — убийца вампиров афроамериканец **Блейд, агент Matrix** и еще несколько известных персонажей. Неплохо смотрятся модели Макса в форме американского пехотинца или в стандартном костюме, но с сигаретой в зубах и черными очками "а-ля Шварц-Терминатор" на носу.

#15. Medal of Honor: Allied Assault

1. Вначале самое главное, без чего игра не в радость. А без чего не может быть хорошей игры? Правильно, без кровищи! Получайте. Лучший подарочек всем нашим кровожадненьким читателям — кровавый патч под названием **Guts Mod**. После его установки крови в игре будет ну очень много!

2. **Body Shots Puff Mod** — немного изменяет анимацию моделей, вследствие чего предсмертные агонии вражин выглядят более убедительно, ну а вкупе с кровавым патчем получается вообще сказка.

#16. Microsoft Train Simulator

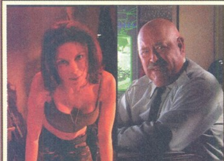
Электровоз ЧС-2, вот уже несколько десятков лет являющийся одним из основных локомотивов, используемых для пассажирских перевозок на территории бывшего СССР. Модель сделана очень аккуратно, в ее создании использованы фотографические текстуры, и выглядит электровоз совсем как настоящий.

#17. Quake III Arena

Две модельки — **Marylin** (своеобразное нечто, совершенно голая девушка со свиной головой) и **Nils** (девушка, к сожалению, одетая, но зато с нормальной головой).

#18. Red Alert II: Yuri's Revenge

1. Пять синглплеерных сюжетных миссий — **Chernobyl, Fierce**



Intent, Last Stand, Prisoner of Concience и The Wolves of Winter.

2. Модификация на основе конфигурационного файла rules.ini — Bonanza Mod. Изменений много — целых два. Во-первых, вы начинаете сразу с 50000 денег и 20 юнитами, во-вторых, ваш враг находится в точно таких же условиях.

3. Модификация Endless War — облегченная версия предыдущего мода. Стартовая сумма равняется не 50000, а 20000, количество юнитов сокращено до 15, заодно и AI ваших и вражеских юнитов немного модернизирован.

4. Модификация Yuri's Airwar — несколько существенных изменений воздушно-десантных юнитов.

#19. Red Faction

1. Модификация No Geo Limits снимает ограничения на уничтожение объектов. После ее установки уровни можно действительно превращать в руины. Разрушению поддаются практически все объекты, за исключением тех, что важны для сюжета. Пробивать дырки в стенах можно бесконечно, пока ракеты не кончатся или пока не надоест. Я, например, дав волю своим деструктивным наклонностям, настолько увлекся, что продолбил в скале прямо-таки лабиринт, в котором быстро заблудился. Надо заметить, что такая "безлимитность" использования возможностей технологии GeoMod способна сильно изменить тактику прохождения игры. И это супер — отличный повод пройти игру еще раз!

2. Модификация Supreme Executioner — еще один подарок для любителей крушить все налево и направо. Увеличены повреждения игровых объектов в результате взрывов (хвала GeoMod!). Значительно усилено все оружие, увеличена скорость стрельбы и вместимость магазина. Precision Riffle теперь стреляет бесшумно, а пистолет стал автоматическим и снабжен глушителем.

#20. Return to Castle Wolfenstein

1. Для тех, кому всегда мало — кровавый патч. Значительно увеличивает количество и размеры спрайтов, изображающих кровь, благодаря чему уровни больше не напоминают скотобойню.

2. Две программки для тех, кому люб и дорог вульфовский мультиплеер. Первая утилита — Name Color — позволяет изменять цвет вашего ника или цвет каждой отдельной буквы. Вторая — Name Animator — может не только изменять цвета, но еще и анимировать ники.

3. И снова для любителей мультиплеера — три карты: MP-Duel, MP-Forest и MP-Norway.

#21. Rune (Руна)

1. Пять мультиплеерных карт — DM-LostTemple, DM-SkullGorge, DM-Stalker, DM-PitFight и DM-Gradish.

2. Чем Рагнар хуже Макса? А ничем, если подумать. Некто Critter подумал, да и разродился мутатором, добавляющим в игру функцию типа SloMo.

3. Мутатор Breakable Weapons — идея из Diablo. После активного использования оружие безвозвратно ломается, и приходится искать новое.

4. Вот оно! Первый бот для "Руны". Не беда, что устанавливается он долго и нудно, не беда, что играть с ним можно только на одной карте. Зато сам факт! Усиленно ждем следующих версий, а пока мучаемся с переписыванием ini-файлов и играем на единственной поддерживаемой DM-Coliseum.

#22. Serious Sam (Крутой Сэм)

Две карты — синглплеерная The Sanatory и дефматчевая Fatal Instinct.

#23. Starcraft

1. Утилита MPQ Control предназначена для редактирования mpq-файлов, в которых содержится вся игровая информация — звуки, графика и т.д.

2. SCSound — извлекает из архивов все wav-файлы и может запаковывать их обратно.

3. Tile Editor — программа для редактирования текстур поверхности. Пригодится создателям модификаций и новых сценариев.

4. Unit Editor — еще одна необходимая вещь в комплекте "Юный взломщик". Программа для ручного редактирования характеристик юнитов.

#24. The Sims

1. Традиционная подборка из нескольких десятков дополнительных предметов. Очень симпатичные окна, двери, шкафы, стулья, картины, скульптуры и бытовая техника.

2. Программа SimZip поможет тем, кто испытывает трудности с установкой новых объектов. Теперь достаточно запустить SimZip, перетащить в нее архив с предметами, и утилита сама распакует предмет куда нужно.

3. Hot Date Object Organizer — программа для упорядочивания свежескачанных объектов. Новая версия, поддерживающая последний аддон.

#25. Transport Tycoon

Десяток однопользовательских сценариев для одной из самых известных экономических стратегий, популярной и по сей день, несмотря на почтенный возраст. Alaskan, Frontie, Altered First Run, Australia v2.5, Big River '75, By Air And By Sea, Caribbean Queen, Centers Of Commerce, Child of the Djel, No industries.





Альтернатива продуктам типа JHexen, Doom Legacy и прочим подобного рода апдейтам для старых игр. Vavoom Mod поддерживает сразу три игры — Doom (во всех его ипостасях), Heretic и Hexen. Список новшеств стандартный — прежде всего, конечно, поддержка Direct3D и OpenGL видеокарт, полигональные модели монстров и предметов, возможность четкой настройки управления, функции Mouse Look и прыжка, консоль с кучей команд. В отличие от других апдейтов, в данной версии уделено больше внимания работе с освещением, в том числе с цветным и динамическим. Свет из множества разноцветных источников смешивается, образуя очень красивые переходы, которым позавидовал бы и Unreal, выстрелы выглядят не хуже, а эффекты от заклинаний в Hexen'е и вовсе завораживают.

ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоне" №02

Маленькая, но веселая игрушка на Flash. Называется Crazy Shuttle, но у всех в нее игравших сразу возникало в голове новое название — Carmageddon 2D. Вид сбоку, графика в лучших традициях начала 90-х, большая машина, улица, пешеходы. Педестрианов можно давить (со смачными чавкающими звуками и ведрами кровищи), а можно подвозить (за это добавляют очки). Машинка ездит вперед-назад-влево-вправо, может ограниченное число раз резко ускоряться и бибикать (без ограничений). Плюс к этому: неплохой английско-матерный саундтрек и плакаты с Матерью Терезой на стенах.

ДОПОЛНЕНИЕ к "Игровой Зоне" №03

Комплект мини-игрушек, посвященных продукции Interplay. Некоторые из них мы уже выкладывали, например








Sacrifice Shooter, но большинство на нашем компакте еще не появлялось. Игры либо логические, либо аркадные, либо и то, и другое одновременно. В Redneck Mailbox Bash, сделанной по мотивам простеньких гонок на карманных тетрисах, предстоит кататься на джипе и сшибать почтовые ящики, не забывая объезжать препятствия в виде коров и собирая бутылки с плохим виски. И все это под развеселое кантри, сдобренное колоритным деревенским матерком. Fallout Concetration есть штука более интеллектуальная, развивающая наблюдательность и память — открываем ячейки и пытаемся найти одинаковые картинки.

Работы читателей "Мании"

1. Коротенький flash-ролик, посвященный Counter-Strike. Прислал Grandfather PEWHO.
2. Карта для Counter-Strike под названием cs_winterseason. Прислал Freeman (Ромыч) из клана [H&K].
3. Новая версия участвовавшей в нашем конкурсе карты cs_doom2 от Владимира Зуйкова.
4. Скин для WinAmp, опять же по мотивам C-S. Нарисовал Tipson.
5. Две колоды карт для "Демиургов", собранные Shurup'ом.
6. Карты для Heroes III от Vlad aka Junker и Askhat Tuljakov.
7. Утилита MP Model Selector, позволяющая играть в Max Payne любым персонажем. Прислал KaB.
8. Небольшая текстовая досовская адвенчура под названием "Нежить". Прислал СЕРЗАНОРРО [GHosTS].
9. Карта для Shogun, снова от Shurup'а.
10. The War Of Independens — карта для Starcraft. Прислал Руслан Серегин.
11. Сценарий для Stronghold и две обоины, посвященные той же игре. Прислал Messiah <Ку4ер> из славного города Рига.
12. Скин Дюка Нюкема для Unreal Tournament. Изготовил и прислал Юрик aka NORK.
13. И еще один скин, теперь уже для модели Urban из C-S. Работа называется B-Force и сделана Serg Kodeir.
14. Три карты для Unreal Tournament — DM-LostWorld (автор — Андрей Беспалов), DM-Mirrors и DM-Face (авторы — Vis0r & Kilon).
15. Тема для Windows, посвященная Counter-Strike. Стандартный набор из обоев, иконок, курсоров и звуков. Прислал Mr. Devil.
16. Просто симпатичный **скин для WinAmp** от Serg Kodeir.

ДЕМОБЛОК

Составитель "Демоблока" — Алексей Бутрин ака B00T (boot@igromania.ru).

Демо-версии

Дорогие мои! Касательно демок у меня для вас две новости — хорошая и плохая. Хорошая новость: патчей вышло не очень много, и плагины к Far'у за месяц отреспавниться еще не успели. Значит, места под демо-версии будет больше, и это не может не радовать!

Плохая новость: о составе демок на компакте я скромно умолчу. Да вы уж привыкли, небось, к этой молчанке. С другой стороны, новость не такая уж и плохая, ибо сюрпризы — это всегда хорошо.

По традиции, на обложке болванки будут пропечатаны названия лучших демо-версий номера, а полный состав демок можно будет узнать после запуска оболочки компакта.

Патчи

Как я уже написал чуть выше, патчей в этом месяце вышло мало. У меня навскидку есть два объяснения этому факту. Либо отделы технического контроля дружно ударили по криворукости программистов, и патчить стало нечего... Либо (что вероятнее) разработчиков заел сезонный авитаминоз: руки опускаются, клонит в сон, волосы выпадают... Какие уж тут патчи! Тут только соки пить и "Растишку" кушать.

Но зато уж то, что сошло с патчевательных стапелей, получилось весьма увесистым. На этой веселой ноте заканчиваем теорию и приступаем к практике: переписываем на диск и инсталлируем.

Medal of Honor: Allied Assault
Версия: 1.10.
Рейтинг: 3/5.

Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor
Версия: 1.3.
Рейтинг: 4/5.

Serious Sam
Версия: 1.05.
Рейтинг: 4/5.

Shadow Force
Версия: 1.1. Рейтинг: 2/5.

Shogun Total War
Версия: 1.02b.
Рейтинг: 4/5.

S.W.I.N.E
Версия: 1.4.
Рейтинг: 4/5.

Демиурги (Etherlords)
Версия: 1.04.
Рейтинг: 5/5.

Ил-2 Штурмовик (русская версия)
Версия: 1.02.
Рейтинг: 5/5.

Трейнеры

Противостояние игр и трейнеров — это как восход и закат или как щит и меч... Я бы даже сказал: shit и меч. Вот и сегодня мы предлагаем вам новый арсенал мечей для ммм... игрового shit'а?.. Как бы то ни было, пользуйтесь:

Battle Realms, Bumper Wars, Car Tycoon, Darkened Skye, Etherlords (Демиурги), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel, Imp, Kingdom Under Fire Gold Edition, Medal of Honor: Allied Assault, Operation Flashpoint, Pillars of Garendall, Resident Evil 3: Mercenaries, Serious Sam: The Second Encounter, Strayfire, The Sims: Hot Date, Tux Racer, Uplink.

Подробное описание всех трейнеров вы найдете на диске, запустив оболочку и зайдя в раздел **"Трейнеры"**. Только не забывайте: "кто к нам с мечом придет...", ну и так далее.

DEATHMATCH

Составители: Олег Полянский, а также Алексей Кравчун ("Клубы России"). "UnrealXaosPack" — от Unreal.Xaos.Ru.

UnrealXaosPack №08. Март.

Начиная с нынешнего номера, Unreal.Xaos.Ru увеличивает ассортимент товаров, предлагаемых вам в рамках игры всех времен и народов Unreal Tournament. Во-первых, на компакте вас ждет мод JailBreak 2. Во-вторых, некоторое количество свежих карт. И в-третьих, вам предлагаются **статьи "В помощь начинающим 3D левел-дизайнерам"** (автор — Тарас 'Tarik' Бондарь) и **"Архитектура и геймплей"** (автор — Юрий 'Gothic').

Все файлы размещены в разделе **"Deathmatch"**. Все статейные материалы размещены в **"ИнфоБлоке"**.

Unreal.Xaos.Ru — отечественный сайт, посвященный играм на уникальном движке UnrealEngine и не только. Адрес сайта: http://unreal.xaos.ru. Подробности на компакте.

Quake III: Arena

Моды

Corkscrew — это Istagib по-квейковски. Суть та же: у каждого игрока есть только одна пушка (в данном случае это рельса, ну или нечто на нее очень похо-
















жее), если вы попадаете из нее в противника, его разносит на куски. Такая ерунда, как броня и аптечки, на уровне отсутствует в принципе. Зато присутствует квад и прочие артефакты, и... море адреналина.

Утилиты

Demo Show Creator — лучший проигрыватель демок для "кутрики" — дорос до версии **1.27**. Для тех, кто не знает, о чем речь, напомню: эта программа предназначена специально для проигрывания демок, записанных на разных версиях Ку3. Без подобной утилиты всем любителям смотреть игры "отцов" пришлось бы держать на винте пяток версий любимой "Кваки". А так — не придется.

Карты: ZTN и Ко

После долгой дороги в дюнах на компакт таки добрались внешние карты для Q3 из числа тех, на которых играют на чемпионатах (карта **ztn** и ей подобные). Теперь те читатели, у которых этих карт не было, перестанут испытывать проблемы с просмотром Q3-демок!

Unreal Tournament

Моды

Eavy's XMas Bonus Pack — на этот раз внимательному осмотру экспертов **"Мании"** подвергся рождественский сборник модов и мутаторов от **Eavy** — очень уважаемого в определенных кругах автора. Чудеса оптимизации — пять "приблуд" весят всего 30 килобайт, а радости детишкам приносят немеряно.

StarCraft

Реплеи

На компакт идут реплеи, иллюстрирующие материал по тактике для **StarCraft**. Одно дело — прочитать, другое — увидеть, как прочитанное воплощается на практике. А воплощается оно очень даже здорово — есть чему поучиться у "отцов".

Киберспорт

Реплеи

Московский Кубок по Brood War, о котором мы писали в прошлом номере, собрал в итоге весьма впечатляющее количество участников — около трехсот. Смотрите на нашем диске лучшие реплеи турнира!

КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ РОССИИ

На компакте вы сможете ознакомиться с информацией о компьютерных клубах России. Естественно, не обо всех, которые в России-матушке есть, а исключительно о тех, владельцы которых прислали нам адрес своего клуба, контактный телефон, данные по установленным компьютерам и так далее. Редакция выражает уверенность, что информация будет вам полезна.

Смотрите в разделе *"ИнфоБлок"*.

ПО ЖУРНАЛУ

Составители: Алексей Кравчун, Федор Усаков, Олег Полянский, Геймер, Николай Пегасов, Антон Курин и Денис Давыдов

Rulezz&Suxx

Галерея

Как обычно, на компакт идет подборка скриншотов из игр текущего выпуска **"Rulezz&Suxx"**. Особое внимание — на скрины из **"Периметра"**! Завораживающие там картины открываются. Плюс к тому — обратите внимание на тридцать с лишним (!) скринов из грядущего **Unreal Tournament 2**. И последнее по порядку, но не по значению: галерея скринов из нынешних проектов **"Акеллы"**. Это **"Рыцари морей"** и **"Корсары 2"** (объемистое интервью о них читайте в **"Территории разлома"**).

Вскрытие

Статья "Выкопай свой ресурс!"

Сборник конвертеров нестандартных файловых форматов для таких игр, как **Quake 1,2,3, Half-Life, Counter-Strike, Serious Sam, Fallout Tactics, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale, Diablo I и II, Starcraft, Darkstone**.

Горячая линия

Application Compatibility Toolkit — набор утилит, примиряющих **Windows XP** со старыми, несовместимыми на уровне программного кода программами. Включает в себя три компонента — **Application Verifier**, для проверки программ на предмет совместимости с **Windows XP**; **Application Administration Tool**, для просмотра списка несовместимого ПО и создания соответствующих патчей; **QFixApp** для создания патчей, эмулирующих "родную" среду программы.

Железный цех

Статья "Сила четырех"

Файлы настроек для игр **Return to Castle Wolfenstein** (плюс записанная демка), **Serious Sam, DroneZ**, а также результаты тестов бенчмарка **3DMark2001**. Для всех желающих воспроизвести в домашних условиях наши лабораторно-железячные эксперименты.

Интернет

Статья "Третье измерение Сети"

Три наиболее популярных VRML-браузера: **Blaxxun 3D, Cortona VRML Viewer, Cosmo Player**. А также функциональный редактор VRML-сцен — **Internet Space Builder**.

Мастерская: редакторы

Статья "Шкурные интересы. Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life"

Шкурка **Arctic** в формате **.psd**, созданная автором статьи — *Станиславом Серовым*.

Статья "Серьезное редактирование"

DNL-mod — даже не уровень, а целый эпизод-пример, живая иллюстрация к первой половине статьи, а также два маленьких уровня — **gravi-mania** (гравитация и туман) и **pool-mania** (вода). ***Уровни созданы Андреем "reD^NameLess" Желтяком специально для "Мании"***.

Справка для редактора игры Z

Разработчик: Владимир Болвин (BallWin)

Издатель: "Игромания"

В 1996 году сверкнула на нашем небосклоне яркой звездочкой великолепная динамическая стратегия с коротким названием Z. Сверкнула и пропала в сизой дымке туманного Альбиона. Шесть лет, шесть долгих лет мы ждали продолжения. И вот свершилось! В начале года в Интернете, а теперь и у коробейников появился add-on. Пятнадцать новых уровней. Суперуровней! А самое главное — там есть редактор! Есть, правда, в этой бочке ложка дегтя. Редактор на немецком языке... Так вот, чтобы жизнь вам казалась чистым медом, лежит здесь **справочка к редактору на русском языке!**

Новостной меридиан

Пресс-релиз компьютерной выставки **"Медиатека"**, которая пройдет с 20 по 23 марта в Москве в Новом Манеже.

Почта "Мании"

1. Внеочередной разлив стихотворного творчества от наших читателей. Про каунтер-страйк, Хитман 47 и не только.

2. Несколько талантливых брутально-демонических произведений живописи бумажно-карандашного характера от **Алексея Нагимова** из Уфы. Кроме этого — забавный скринсейвер по мотивам Fallout, обои для истинного игроманца и небольшой видеоролик, демонстрирующий пользу чтения **"Мании"** по утрам. **Творчеству наших читателей посвящается.**

3. Галерея **"Танцующий с шотганом"** от тов. Ерофея. Замедленные в сто тысяч раз пули; смерть, на чей хвост можно поглазеть; стальные осы, чьи жала можно потрогать; реальные скрины из реального **Max Payne**!!!

Руководства и прохождения

Medal of Honor: Allied Assault

Файлы с сохраненными играми. Акты сохранения происходили на брифингах.

Вне компьютера



Блок от "Ролемансера"

"Ролемансер" (www.rolemancer.ru) — ведущий российский сайт по внекомпьютерным играм, совместно с которым создается данный раздел на компакте.

ФАЙЛЫ

Девятистраничный фрагмент из книги **Creatures of Rokugan**, в котором приведены описания монстров *Hyakuhei, Obake, Toshigoku Spirit*. Знаменитое приключение **Castle Spulzeer**. Генератор "банд"-отрядов для варгейма **Chainmail**. И новый лист персонажа для **"Искусства Волшебства"**.

СТАТЬИ

1. Цикл статей от Chaos Lord о варгей-

УЗНАТЬ УВИДЕТЬ НАУЧИТЬСЯ

МЕДИАТЕКА 2002

Первая Московская специализированная выставка мультимедиа-технологий

Москва, Новый Манеж, 20-23 марта 2002 года

В ПРОГРАММЕ ВЫСТАВКИ

- "4D-СТУДИЯ"
  Мастер-классы цифровых технологий
  АНИМАЦИЯ ФОТО ВИДЕО ЗВУК
- Фестиваль детского компьютерного творчества "ВОЛШЕБНАЯ МЫШЬ"
- Конкурс молодых авторов мультимедиа-проектов "ВИЗИОНЕР"
- Развивающие компьютерные уроки
- КОНФЕРЕНЦИЯ "ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ И МУЛЬТИМЕДИА"
- "Рынок мультимедиа в России"
  Итоги маркетингового исследования
- Бизнес-семинар "СРЕДСТВА МУЛЬТИМЕДИА В КОМПЛЕКСЕ МАРКЕТИНГОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ"
- Круглые столы Министерства образования РФ

www.mediateka.ru
8 (095) 978-2021
978-3728

Mediateka

Генеральный информационный спонсор:
РУССКИЙ ФОКУС
ЕЖЕНЕДЕЛЬНЫЙ ДЕЛОВОЙ ЖУРНАЛ

Официальный информационный спонсор
Издательский дом Провинция

Соорганизаторы социальных проектов:


Официальный технический партнер:
К-СИСТЕМС®

Информационная поддержка






ОТКРЫТЫЕ СИСТЕМЫ
UPGRADE
Mega PLUS


Призы для детских конкурсов предоставлены:
FORMOZA
RRC Business Telecommunications










мах. Автор разбирает основы военно-тактических игр, знакомит читателя с их характерными чертами и принципами правил.

2. Статья Н.Пегасова о мире ролевой игры "Искусство Волшебства" посвящена Мифической Европе — средневековой Европе магов, чудовищ и чудес.

3. Подробная информация о московском клубе интеллектуальных игр "Лабиринт".

СПЕЦПОДБОРКА: MORDHEIM!!!

Всех любителей варгеймов в феврале-марте ожидает большая радость: впервые в Москве пройдет крупный межклубный турнир. Он посвящен игре Mordheim — одной из самых популярных игр в линейке Games Workshop. В преддверии события экстренно написана и на компакт помещена статья "Mordheim: City of the Damned. Добро пожаловать в Мордхайм — Город Проклятых" (автор — хорошо известный вам *Chaos Lord*!), рассказывающая вам о том, что собою представляет skirmish-варгейм MORDHEIM с точки зрения его вселенной и игровой структуры. Также на компакте вы найдете серию файлов (формат pdf), которые познамят вас с этим замечательным продуктом и позволят *принять участие в первом российском турнире*. Официальный сайт турнира: *wyrdstone.wargames.ru*.

Все файлы размещены в разделе *"Вне компьютера" (раздел "По журналу")*. Все статейные материалы размещены в *"ИнфоБлоке"*.

Magic: The Gathering

Деклисты для колод Типа 2 по статье *"Второй взгляд на Одиссею"*. Спойлер и FAQ по Torment. Сканированные изображения всех карт Torment. Наконец, огромнейшая подборка реальных турнирных колод в Типе 2 и Extended. Плюс — обновления правил.

МОЗГОВОЙ ШТУРМ

Составители: Святослав Торик и Геймер

Скринтурс №03. Март.

Конкурс по имени "Скринтурс" продолжается, неизменный и непоколебимый. На компакте вы встретите очередные девять картинок, и вам предстоит отгадать, какая из них из какой игры происходит. Удачи вам!

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

Составитель: Алексей Бутрин ака B00T (boot@igromania.ru)

Гвоздь программы

EF Commander. Отличный файловый менеджер. Очень похож на гибрид Windows Commander и Far. Идеально подойдет тем, кому не нравится Far'овский интерфейс а-ля Norton Commander. Программа по функциональности практически не уступает Far'у (есть FTP-клиент и встроенный HEX-редактор), имеет симпатичный внешний вид, интуитивно понятный интерфейс и многоязыковую поддержку (вопреки обыкновению, в списке есть русский язык!). Менеджер фантастически компактен — весит чуть больше мегабайта.

Тип программы: shareware, программа регулярно напоминает о необходимости зарегистрироваться, но никак не ограничивает пользователя.

Рейтинг: 10/10.

Свежатина

Aston. Оболочка для замены стандартного Windows Explorer. Позволяет менять абсолютно все — даже внешний вид панелей и меню, плюс расширяет стандартные возможности Explorer'а. Гибко настраивается, имеет продуманный интерфейс и красивый внешний вид.

Тип программы: shareware, незарегистрированная версия имеет ограничение на количество настраиваемых элементов.

Рейтинг: 9/10.

Cross+A. Программа предназначена для решения кроссвордов и других словесных головоломок.

Тип программы: shareware, в незарегистрированной версии программы доступны для поиска только слова, состоящие из 6 букв.

Рейтинг: 9/10.

Far 1.70beta3. Последняя версия самого удобного и функционального файлового менеджера. В новой версии добавлена куча нововведений и улучшений, а также исправлены ошибки предыдущих версий. Полный список изменений смотрите в файле whatsnew.rus.txt.

Тип программы: freeware (только для граждан СНГ).

Рейтинг: 10/10.

Game Cheater. Название говорит само за себя — это программа для взлома игрушек. Маленькая, удобная и понятная, так как писана нашим соотечественником. Ко всему прочему, программа не требует установки.

Тип программы: freeware.

Рейтинг: 10/10.

Punto Switcher 1.6. Программа для автоматического переключения языка (с русского на английский и наоборот) при наборе текста. Звучит как дикая фантастика, но тем не менее работает. И работает отлично. Забудьте про Ctrl+Shift, Alt+Shift и прочую ерунду. Используйте Punto Switcher!

Тип программы: freeware.

Рейтинг: 10/10.

RightMark Audio Analyzer. Весьма полезная программка для тестирования акустических характеристик звуковых карт. Программа проигрывает тестовые сигналы, записывает их (для этого нужно подключить выход звуковой карты к разъему line-in), а затем сравнивает записанный сигнал с исходным.

Тип программы: freeware.

Рейтинг: 7/10.

StatWin Standard 5.2. Программа для ведения и анализа статистики компьютера, работающего под управлением Windows. Собирает статистику о приложениях, запускающихся в Windows, о работе с Интернет и работе с модемом. Позволяет считать стоимость соединений с Интернет по разным тарифам. И это только малая часть собираемой статистики! Помимо прочего, программа может защищать любые файлы и ключи в реестре от чтения, записи, копирования или удаления.

Тип программы: shareware, напоминает о необходимости зарегистрироваться.

Рейтинг 10/10.

Super Metla 2001. "Может собственных Платонов и быстрых разумом Невтонов Российская земля рождать!" Вот и очередное подтверждение словам Ломоносова — программа для поиска и уничтожения мусора на вашем компьютере. Быстрая, "сообразительная" и удобная в использовании.

Тип программы: freeware.

Рейтинг 9/10.

The RAD Video Tools. Набор из двух видеокодеков, проигрывателя и компилятора видео в exe-файлы. Эти кодеки часто используются разработчиками игрушек, поэтому во многих случаях The RAD Video Tools поможет вам выдрать из игрушки видео и переконвертировать его в удобный для вас формат.

Тип программы: freeware.

Рейтинг 9/10.

WinRAR 3.0. Последний релиз самого лучшего и быстрого архиватора. Новая версия отличается оптимизированными алгоритмами сжатия, благодаря которым удалось повысить скорость архивации и улучшить качество сжатия. Особенно заметен прирост "сжимаемости" на exe-шниках и мультимедийных файлах.

Тип программы: shareware, 40 дней.

Рейтинг: 10/10.

Украшательства

Предлагаю вашему вниманию новый раздел. Душа любого юзера всегда тянется к прекрасному — такова природа человека. Ну что ж... Да будет так!

!! Текст симпатичный, но такой серьезный... народ вообще поймет, что это hack'n'slash, а не Wizardry IX ??

√ пафоса поменьше!

Во главе их стоит Тор.

а попроще имени не наши?!

«У Тора есть два козла — Скрежещущий Зубами и Скрипящий Зубами и колесница, на которой он ездит. Есть у него еще и три сокровища. Одно из них — молот Мьёлльнир. Инеистые великаны и горные исполины чуют молот, лишь только он занесен. И не диво: он проломил череп многим их предкам и родичам. И другим бесценным сокровищем владеет Тор — Поясом Силы. Лишь только он им опояшется, вдвое прибудет божественной силы. Третье его сокровище — это железные рукавицы. Не обойтись ему без них, когда хватается он за молот! И нет такого мудреца, чтобы смог перечесть все его великие подвиги. И столько всего могу я тебе о нем порассказать, что утечет немало времени, прежде чем будет поведано все, что я знаю».

Вот это хорошо — больше экшна!

а много он еще знает?

«Младшая Эдда», Снорри Стурлусон
(перевод О. А. Смирницкой)









Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru

Иконки операционной системы NeXT Step. Иконки, выдранные из операционной системы компьютеров NeXT. Очень красивые и стильные.

Иконки операционной системы Windows XP. Ваш друг поставил себе Windows XP и жутко горд собой? Утрите ему нос — поменяйте иконки в своей старой доброй Windows 98.

Иконки Blue Titanium Millenium. Набор стильных иконок, разработанных настоящими профессионалами.

E-Icons. Программа для замены стандартных иконок Windows. Поддерживает **замену любых иконок**, включая системные. Можно менять иконки поштучно, а можно установить одну из тем, и все иконки будут заменены автоматически. Еще можно создавать собственные темы. Поддерживает кучу форматов: ICO, GIF, BMP, ICL, DLL, EXE.

Тип программы: shareware, 30 дней. За эти 30 дней можно иконки поменять раз эдак 200, а потом со спокойной совестью снести программу с винчестера.

Рейтинг: 9/10.

Snow for Windows. На рабочем столе вырастают елочки, падает снег и вдобавок Санта Клаус на оленях рассекает — туда-сюда, туда-сюда... Красотища! Кстати, все эти красоты еще и настраивать можно с помощью удобного диалогового окна.

Тип программы: shareware, программа обещает, что после регистрации все будет еще круче и зелюкавистее. А по-моему, и так все неплохо.

Twinkle Bulbs 4.1. Программа для развешивания на десктопе гирлянд из мигающих лампочек. В комплекте мы выкладываем дополнительные наборы лампочек. Все можно настраивать: частоту и тип мигания, вид лампочек, количество лампочек и гирлянд.

Тип программы: shareware, программа напоминает о необходимости зарегистрироваться.

Добавления/апдейты

Начиная с этого компакта, мы будем регулярно выкладывать апдейты к антивирусным базам AVP — самого распространенного на территории нашей необъятной Родины антивируса. И нам не в тягость — и вам в радость.

Updates для AVP

Два кумулятивных апдейта за январь и два — за февраль 2002.

Плагины для WinAMP

1. Live Concert 3D Surround: DSP-плагин, создающий пространственный эффект. С его помощью любым MP3-шкам можно придать концертное звучание.

2. Statistic: мечта меломана-педанта — плагин для ведения разнообразной статистики в WinAmp.

3. Двенадцать плагинов для визуализации: Club lights AVS, Energy of Sound Avs Pack, JanzkuAVSPack V5, JC7 TheSinCityBrainClumps, Luminglass, MAGIC BOX AVS 2002, Neo: Hypnotizer AVS, Pepper v1 Top 10 History and Tricks, Pishiru AVS, S KuPeRS: Broken Mirror, Tonic v4: My 4D Life in Sofia, Tonic v5: B&W II.

Dirty Little Helper

Как и в прошлый раз, предсказать появление новых дополнений для маленьких грязных читеров невозможно. Если появится что-то новое — обязательно выложим.

Стандартный набор

Magic Trainer Creator. Специальная утилита, предназначенная для "ломания" игр, которые хранят данные об игровом процессе в оперативной памяти (а это делает подавляющее большинство игр). Легко позволяет изменить количество жизней, денег и прочих ресурсов, без которых ох как сложно выиграть. Плюс необходима игроку, который собирается сломать игрушку, пользуясь информацией из рубрики ***"КОДекс"***.

Magic Suitcase. Крайне полезная программа, предназначенная для любителей Magic: the Gathering. Является справочником по картам для MTG и тестовой площадкой для проверки собственных колод. Проста и удобна в использовании. Сейчас в ее базе есть все существующие карты.

На компакт выкладывается DivX 4, без которого, помимо прочего, вы не сможете посмотреть заставочный ролик.

ДРАЙВЕРА

Составитель: Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

Сочная и аппетитная пачка драйверов для звуковых плат Sound Blaster 4.1 и Sound Blaster Audigy плюс самый что ни на есть распоследний бета-Детонатор от NVIDIA.

Драйвера Creative Sound Blaster 4.1 Digital для Windows ME/2000/XP от 1 февраля 2002 г. Данная версия была протестирована на SB 4.1 Digital (модель CT475x). Включает в себя патч для утилиты Creative Minidisk Center. Это финальная 100% WHQL-сертифицированная версия с гарантированным иммунитетом от глюков. Программа инсталляции автоматически определит язык, используемый в операционной системе, и установит соответствующий пакет драйверов.

Драйвера Creative Audigy для Windows 2000/XP и Windows 98/98SE/Me от 23 января 2002 г. Оба драйвера прошли WHQL сертификацию и включают в себя поддержку нескольких европейских языков (португальский, китайский, французский и т.д.), из которых актуальным для российских пользователей является только английский. Версия для Windows 98/98SE/Me поставляется в виде виртуального VXD-драйвера.

Драйвера NVIDIA Detonator ver. 27.30 для Windows 98/Me от 5 февраля 2002 года. Это промежуточная бета-версия, не прошедшая соответствующего тестирования в недрах NVIDIA и Microsoft. Устанавливайте ее на свой страх и риск. В наших лабораторных тестированиях был выявлен средний прирост на 3-5 fps в играх DroneZ, Wolfenstein 3D и Aquanox (игра один раз зависла).

ВСЯКОЕ РАЗНОЕ

ИнфоБлок

1. Перечень номеров ***"Мании"*** с указанием, в каких номерах (из числа еще присутствующих на складе) какие руководства и прохождения публиковались (на страницах журнала или на компакте).

НАПОМИНАЕМ, ЧТО ВЫ МОЖЕТЕ ЗАКАЗАТЬ ТРЕБУЮЩИЕСЯ ВАМ НОМЕРА.

2. Информация о технической поддержке, инструкция по использованию Magic Trainer Creator в немирных целях и инструкция **по установке файлов в "Deathmatch"**.

3. Сводная ТАБЛИЦА КОМПЬЮТЕРНЫХ КЛУБОВ РОССИИ.

4. Информация **о работавших над компактом, о музыке и о ролике на компакте**.

То, что есть только на этом компакте

1. Статьи, предоставленные порталом **"Ролемансер"**.

2. Статьи, предоставленные порталом Unreal.Xaos.

3. Статьи, предоставленные порталом **Геймер&Катя** в рамках мега-ультра-гига-т.д.-т.п.-проекта **"Почта "Мании"**.

ДРАФТ

В директории /DRAFT на компакте в формате .RTF лежат исходники всех текстовок, которые пошли на компакт. Если вдруг оболочка у вас не запускается или глючит — ищите там подробности по инсталляции и вообще развернутые описания всего того, что на компакте находится.

Для вашего удобства все разделы на компакте организованы крайне логично и в соответствии со структурой рубрики "CD-Мания". Если вдруг у вас что-нибудь не заладилось, разобраться в директориях не составит труда.

CD-МАНИЯ

Редактор рубрики "CD-Мания" и компакт-диска:
ГЕЙМЕР *(gamer.sobaka.igromania.ru)*.
Редактор "Игровой зоны":
АЛЕКСЕЙ КРАВЧУН.
Программирование компакт-диска:
ДЕНИС ВАЛЕЕВ aka ДИОНИС.
Дизайн оболочки компакт-диска:
ИЛЬЯ 'J.B.' ГАЛИЕВ.
В подготовке компакта принимала участие, как обычно, добрая половина редакции журнала "ИГРОМАНИЯ". Вторая половина оказывала моральную поддержку первой.

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД

Delta Green

Жанр: Tactical Action/Strategy
Издатель: Delta Green Partnership
Разработчик: Flying Lab Software
Похожесть: Отсутствует
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: 2003 год



Вы не знаете, *куда* на самом деле уходят ваши налоги? Вы никогда не задумывались, почему в годовом отчете департамента обороны США напротив пункта "расходы на закупку гвоздей" значится пять миллиардов долларов? Ну а может быть, вам интересно, кто убил Джона Кеннеди и что за люди стояли за мировым энергетическим кризисом начала восьмидесятых? **Delta Green** — ответ на все вопросы. Знание — сила, правда — привилегия, молчание — святая обязанность.

Delta Green, популярнейшая настольная RPG, густо замешанная на теориях заговора, оккультной мистике и научной фантастике, в ближайшее время грозит перерасти в крупномасштабную стратегическую игру с немалой долей полевой тактики и элементами экшена. Страшно звучит, правда? Однако **Flying Lab**, так и не имея на руках ни единого скриншота, раздают обещания, что ничего подобного мир доселе еще не видывал. Нам поручат управление глубоко законспирированной секретной организацией, в чьи задачи входит рассылка агентуры во все стороны света, "координация" работы важнейших социальных институтов планеты, внедрение во все отрасли мировой экономики, ведение скрытных боевых действий силами особых спецподразделений, а также контакт с внеземными цивилизациями, сохранение нематериального энергетического баланса и активная борьба с потусторонним злом. Все-все, от видных политиков до последней зашуганной бабушки будут проходить по этому ведомству, и наша главная цель — всегда вовремя обнаружить и устранить любой вероятный источник паранормальных сил, пагубно влияющих на общественный климат планеты Земля.

Игра проходит в реальном времени. Мы контролируем территорию всего мира и своевременно вырываем сочные кусочки из тучного тела мировой экономики, попутно по сюжету проводя внутренние расследования и периодически засылая карательные отряды в "горячие точки" — особо мощные очаги всяческой потусторонней дряни. "На местности" игра из экономического симулятора будет моментально превращаться в некое подобие серьезного тактического шутера со стадией предварительного планирования будущей операции, слаженными командными действиями и изрядной долей экшена. Пока **Delta Green** находится в стадии толком не оформившегося проекта, однако за ходом разработки уже пристально следят лично создатели оригинальной настольной RPG, а в качестве консультантов **Flying Lab** выступают некие таинственные личности, "чьи имена не могут быть разглашены из соображений государственной безопасности". Что, очередная шутка "конспираторщиков"... или они это серьезно?

Farscape

Жанр: Action/RPG
Издатель: Simon & Schuster Interactive & Jim Henson Production
Разработчик: Red Lemon
Похожесть: Diablo, Throne of Darkness
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Середина 2002 года

Farscape — почти неизвестный в нашей стране, но крайне популярный по ту сторону Атлантики телесериал, снятый небезызвестным **Джимом Хенсоном**. Повествует он о незавидной доле астронавта Джона Крайтона, угодившего в межпространственную аномалию и очутившегося в неизвестной галактике неизвестной вселенной. В каждой новой серии храбрый космопроходец открывает новые миры, знакомится с местными обитателями и наживает на свою голову нескончаемые проблемы. История эта бесконечна, как бесконечен и сериал. Еще один камушек в стену этой межгалактической мыльной оперы вознамерилась вложить девелоперская команда **Red Lemon**, выпускающая в конце этого года тематическую Action/RPG.



Как и в основе всех Action/RPG, известных в этой части Млечного Пути, в основе **Farscape** лежит незабвенный **Diablo** с его незамысловатым сюжетом, легкой для понимания "ролевой" основой, бесконечными и чертовски увлекательными драками. Конечно, сражения против космических басмачей с применением бластеров и лучеметов очень слабо напоминают рукопашную сечу того же **Diablo**, поэтому разработчики заблаговременно обучили мистера Крайтона массе акробатических приемов: стрельбе с двух рук, кувыркам, подкатам и прыжкам в стороны а-ля Макс Пейн с плотно зажатой в кулаке пушкой. Благо исполнению подобных трюков весьма способствует наличие трехмерного движка с бесконечной степенью масштабирования и исключительной свободой игровой камеры.

По ходу развития пьесы к отважному астронавту присоединятся и другие герои — участники все того же сериала. Руководство ими возьмет на себя AI, и вся толпа будет дружно бегать за Крайтоном, по мере сил помогая ему расправляться с разномастным межпланетным отребьем, а в редкие минуты отдыха заводя пространные душеспасительные беседы, все дальше и дальше увлекая сюжет в известные только сценаристам **Jim Henson Production** дебри...

Judge Dredd: Dredd vs. Death

Жанр: Action
Издатель: Rebellion
Разработчик: Rebellion
Похожесть: Spider-Man
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: Лето 2002 года

Если названия вроде Мега-Сити Один, Аггродомм, Смокаториум или Башня Мощи что-то для вас значат, если вы постоянный покупатель продукции известных комикоделов из конторы **2000A.D.**, и, наконец, если кроме просмотренного десятки раз фильма **"Судья Дредд"** со Сталлоне в главной роли вы еще и частый зритель одноименного мультсериала, то вам, безусловно, должна понравиться эта игра.



Обретший интерактивное воплощение поборник постапокалиптической справедливости судья Дредд продолжает сражаться со своими многочисленными врагами, бдительно оберегая спокойный сон мирных граждан Мега-Сити. Новообъявившийся негодяй под скромным псевдонимом Смерть встает на пути Судьи и пытается объединить разрозненные по всем "внешним зонам" группировки байкеров, бандформирования мутантов-отморозков и отряды пироманьяков-дегенератов, чтобы общими силами покорить непокорный Мега-Сити. Типичный, в общем-то, комиксный сюжет.

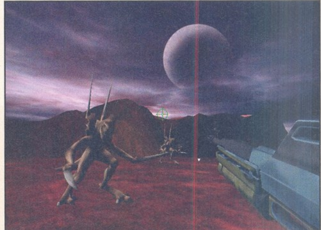
Товарищи из **Rebellion**, создатели небезызвестного **Aliens vs. Predator**, вот уже более года пытаются прикрутить к своему игровому движку какие-то невиданные доселе "фильтры", отвечающие за придание игре эдакой "мультяшности", неправдоподобной яркости некоторых цветов и иллюзии мнимой "двухмерности", позволяющей воспринимать происходящие на экране как классический рисованный мультфильм. Пока что получается не очень, но разработчики корпят вовсю, и на последней E3 несформированная еще игра получила массу весьма лестных отзывов от видных западных критиков. Большинство этих отзывов, как ни странно, касается вовсе не уникальной графики, а геймплея, который, благодаря *"своей незатейливости, а также успешному сочетанию видов от первого и третьего лица, позволяет надолго увлечься процессом и забыть обо всех внешних раздражителях"*. Дружно ожидаем подробностей вместе с весенней демо-версией.



Lost Legion
(рабочее название)

Жанр: Tactical shooter
Издатель: Нет
Разработчик: ZZICT
Похожесть: Delta Force, Ghost Recon
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Интернет, локальная сеть
Дата выхода: Конец 2002 года

В двадцать пятом веке человечество наконец-то постигнет науку телепортации и откроет для себя новую увлекательную забаву: "стрелять" энергетическими телепортационными пучками по дальним звездным системам и колонизировать по десятку новых планет в день. Когда все системы в ближайшей галактике закончатся, прискучавшие было колонизаторы найдут новую забаву и кинутся в заселенные миры, наперед посылая туда милитаризированные летучие разведотряды, а затем подтягивая основные силы через гигантские пространственные врата, в изобилии разбросанные по окрестному космосу какой-то исчезнувшей древней расой. Во время проведения плановой зачистки на планете Иридиус происходит какая-то необъяснимая катастрофа, и все врата внезапно закрываются. Оказавшись без поддержки с большой земли, один из разведотрядов остается один на один с целой армией крайне рассерженных аборигенов.



Маленькая голландская компания **ZZICT** до вступления в неспокойную коалицию игродевелоперов занималась изготовлением специализированных графических пакетов. Поэтому разрабатываемый ими вот уже более полугода тактический шутер по мотивам вышеописанных событий прежде всего отличается не по-детски красивым графическим движком. Безразмерные игровые уровни, перспектива в десятки километров и динамически сменяющиеся погодные эффекты — от кислотного дождя до радиоактивного тумана — вот только некоторые его достоинства. Все персонажи, от космических пехотинцев до противостоящей им нечисти (30 разновидностей), выполнены с применением кривых поверхностей, а ландшафт формируется с таким расчетом, чтобы за всю игру мы не встретили ни одного "треугольного" камушка.

Миссии, заключенные в пять обширных кампаний, обещают придать повествованию некую нелинейность. Так, например, если в первом задании вы не взорвете логово коварных захватчиков, то уже спустя два-три эпизода вам будут противостоять значительно возросшие отряды не на шутку рассвирепевших инопланетян. Пугает такая "свобода", знаете ли.

NASCAR Racing 2002 Season

Жанр: Racing
Издатель: Sierra
Разработчик: Papyrus
Похожесть: NASCAR Racing 4
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Интернет
Дата выхода: Февраль-март 2002 года

Небольшая девелоперская команда **Papyrus** вот уже восемь лет занимается производством симуляторов кольцевых гонок **NASCAR**. По сути, они все это время делают одну и ту же игру: со звериной на-



стойчивостью от версии к версии разработчики шлифуют поверхность своего бесконечного сериала, раз в два года выпуская в свет очередную версию **NASCAR Racing**. Не станет исключением и нынешний сезон.

Помимо стандартных улучшений в области графики и звука, **Papyrus** со своими гонками намереваются надолго закрепиться в... онлайне. Да-да, именно так. Новая политика компании способствует централизованной организации сетевых чемпионатов с большим ко-



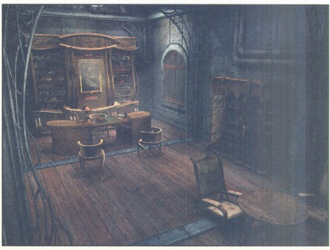
личеством участников и неслабыми призами от тех же спонсоров, чьи лейблы мы имеем возможность лицезреть в каждом репортаже с настоящих NASCAR-заездов.

Как всегда, не обошлось дело и без основательной переработки физической модели подведомственных авто: так, теперь гоночные машины наконец-то научатся взрываться на трассе, а в список возможных поломок войдет даже такая экзотика, как разрыв покрышки или внезапно потекший из-под брюха вашего железного коня тосол. Не останутся в стороне и любители свободного творчества: как всегда, в комплекте с игрой поставляется редактор боевой раскраски автомобилей и карт, которые, впрочем, невзирая на весь внешний антураж, должны оставаться идеальной эллипсоидной формы. Уж такие это гонки.

Syberia

Жанр: Adventure
Издатель: Microids
Разработчик: Microids
Похожесть: Amerzone, Myst
Системные требования: P2-400(P3-600), 64(128)Мб, 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Июнь 2002 года

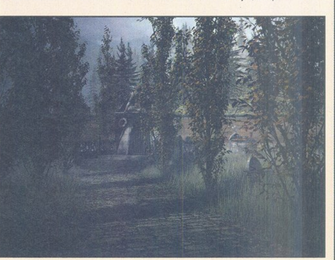
В **Microids** знают, как делать красивые игры. Их предыдущая работа — **Amerzone** — была потрясающе красивым, завораживающе фотографичным, умопомрачительно пейзажным и... бесконечно нудным **Myst**-образным квестом. В своей следующей игре разработчики собираются кардинальным способом изменить эту незавидную ситу-



ацию и избавиться от печальной славы "безыдейных художников". Уже сейчас **Syberia**, помимо невероятных красот, готова похвастаться сложной сюжетной интригой.

Кейт Уолкер, адвокат из Нью-Йорка, по странному вызову приезжает на фабрику игрушек в маленький альпийский городок и попадает в западню. Населенный неприветливыми жителями, тихий провинциальный Вальдилен на самом деле является перекрестком четырех астральных миров, единожды в столетие соприкасающихся с привычным нам миром. Единственный человек, которому известен способ выбраться из этого пространственного континуума, — бесследно исчезнувший Ганс Воларберг, хозяин загадочной фабрики.

В поисках таинственного игрушечника Кейту придется решать многочисленные головоломки в стиле все того же **Myst**, открывать за-



пертые порталы в параллельные миры и общаться с немногословными NPC, большинство из которых знают гораздо больше, чем говорят (*применительно к компьютерной игре подобное определение звучит забавно — **прим. ред.***). Игра находится в разработке уже более двух лет, и кто знает, может быть, на этот раз у демиургов из **Microids** получится сваять нечто большее, чем очередной красивый сборник интерактивных натюрмортов.

Изготовленный на движке производства **Paradigm Entertainment**, **Terminator: Dawn of Fate** уже сегодня может похвастаться кое-какими достижениями на ниве разномастных графических эффектов и персональной системой разрушения архитектуры игровых уровней, которая, по заверениям умельцев из **Paradigm**, во сто крат совершеннее той, что мы буквально позавчера видели в **Red Faction**. Для полного нашего счастья не хватает лишь одной детали: окончательной даты выхода в свет.

Terminator: Dawn of Fate

Жанр: Action
Издатель: Infogrames
Разработчик: Paradigm Entertainment
Похожесть: Red Faction, Project Eden
Системные требования: Не определены
Мультиплеер: Без подробностей
Дата выхода: Конец 2002 года



"2029 год. Взбунтовавшийся электронный разум в считанные часы уничтожает большую часть человечества. Отряды кибернетических роботов-убийц рыщут по всему миру в поисках разрозненных групп уцелевших homo sapiens, а маленький отряд повстанцев всеми силами пытается противостоять надвигающейся со всех сторон угрозе". Знакомый с детства сюжет про непрекращающуюся войну людей со злобными стадами цельночугунных терминаторов на наших глазах стремительно обретает логическое продолжение в виде готовящегося к выходу шутера "по мотивам" **Terminator: Dawn of Fate**.

Итак, место действия — все тот же 2029 год, вид — от третьего лица. Под нашим началом находятся трое персонажей — Кайл Риз, лучший боец повстанцев, отлично владеющий всем, что имеет курок и дуло; гражданка Кэтрин Луна, специалистка по "скрытным" операциям под покровом ночи; и третий, пока не рассекреченный персонаж, которым, судя по многочисленным намекам разработчиков, будет один из переметнувшихся на сторону человечества терминаторов. Задача игрока — заставить всех героев работать как единую слаженную команду. Периодически по пути будут попадаться препятствия, которые нельзя преодолеть без помощи товарища... В целом, взаимодействие персонажей будет организовано по тому же принципу, что в недавнем **Project Eden**.



Вооруженная двадцатью разновидностями огнестрельно-лучевого оружия, целая армия терминаторов будет все время дружно налетать на наши вотчины. Среди недругов числятся как старые знакомые T-800 (арнольды шварценеггеры) и полужидкие T-1000, так и более ранние модели железных чурбанов: T-400 и T-500, летающие H/K Aircraft и вездесущие "паучки" Spider Tanks.

The Cameron Files: Secret at Loch Ness

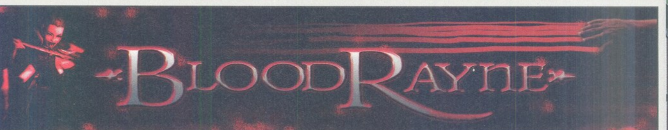
Жанр: Adventure
Издатель: DreamCatcher
Разработчик: DreamCatcher
Похожесть: Necronomicon
Системные требования: P166(200), 16(32)Мб
Мультиплеер: Нет
Дата выхода: Зима 2002 года

В конце прошлого года один из монстров индустрии **DreamCatcher Interactive** объявил о создании специальной студии, занятой разработкой приключенческих игр и классических квестов. Первым проектом нового департамента станет серия игр о частном детективе из Чикаго Алане Камероне, постоянно впутывающемся в таинственные истории, связанные со всевозможными "загадками" планеты Земля.

Первым делом мистера Камерона станет расследование в небольшой шотландской деревушке на берегу знаменитого озера Лох-Несс. Однако не менее знаменитое чудовище, обитающее в этом озере, волнует американского детектива меньше всего. Куда больше его занимает опутанный самыми зловещими слухами средневековый замок, полный привидений, загадок и тайн. Последний владелец замка, известный психолог с типично шотландской фамилией МакФерли, каким-то образом умудрился найти ключ к запертому внутри сей скорбной обители "древнему злу", после чего в окрестной деревушке начали твориться очень странные вещи...

Secret at Loch Ness и все последующие приключения детектива Камерона будут созданы на одном движке, не слишком требовательном к аппаратному обеспечению. Для игры сгодится даже офисная "персоналка". Однако, невзирая на этот факт, движок щеголяет такими занятными вещами, как профессиональный motion capture всех персонажей, динамическое освещение и "многоплановый скроллинг" большинства игровых сцен. Игравшие хотя бы в один из последних квестов некой французской фирмы **Cryo** уже наверняка догадались, о чем идет речь...





Денис Марков (kiar@zmail.ru)
При содействии Олега Полянского (rod@igromania.ru)



Любители приставочных экшенов от третьего лица опять кричат "ура" и машут платочком хитам ушедшего тысячелетия, смахивая с щеки скупую мужскую (обильную женскую?) слезу. На улицы фанатов Ларисы Крофтовой и Разиэля Соулриверского скоро нагрянет очередной праздник. Праздник зовут BloodRayne, а его организаторы из компаний Terminal Reality и Majesco исполнены самых что ни на есть серьезных намерений.

Терминальная реальность

О первом из них мы изрядно наслышаны. Это он ответственен за существование таких игр, как Nocturne, Terminal Velocity, Monster Truck Madness и Fly!. "А второй, Majesco?" — спросите вы. Как, неужели вы не знаете издателя таких гениальных игр, как Boxing Fever, Fortress и Dark Arena?! Ничего страшного, я тоже раньше не знал. Даже странно: почему Terminal Reality ушла из-под крыла Take 2 Interactive и Gathering of Developers? Однако — ушла. И, скорее всего, не прогадала. Компания Majesco — весьма известный издатель консольных игр. Все ее вышеперечисленные проекты вышли в свое время на различных приставках. Существует она аж с 1986 года, так что ее авторитет проверен временем.

Как две капли воды

Но ближе к делу. Лара и Разиэль были мной упомянуты совсем не случайно. Главная героиня по имени BloodRayne являет собой нечто вроде гибрида этих двух персонажей. Во-первых, она, как вы уже поняли, женского пола. Во-вторых — она еще и вампир. Что ж, теперь мы представляем, как могло бы выглядеть дитя двух консольных звезд, случись им... м-да. Кстати, имя было выбрано не просто так. Blood — это понятно, а вот Rayne созвучно одновременно с английским rain (дождь) и французским reine (королева). Вот такая вот Королева Кровавого Дождя получилась...

▲ По части акробатики Бладрейн даст сто очков вперед кому угодно.

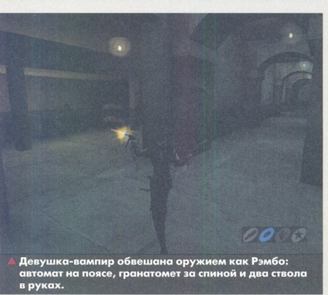
Кольт, шотган и кукла Вуду — вот мои документы

Не подумайте, что нас снова ждут бесконечные странствия по пещерам и сражения полупрозрачным мечом. На этот раз все гораздо запутаннее...

Земля отдыхает от Первой мировой войны и еще не знает, что ей суждена Вторая. Некий товарищ (имя не называется, хотя догадаться можно) занимается поисками древних реликвий, которые смогут дать его стране — нацистской Германии — достаточную мощь, чтобы она стала править миром. С помощью этих артефактов можно получить целую армию всецело преданных хозяину и абсолютно непобедимых существ (кто такие — тоже не говорят, и тут уже догадаться посложнее).

Наша же Бладрейн, будучи агентом одной секретной спецслужбы, должна помешать осуществлению этих грандиозных планов. Действовать придется не уговорами и не расспросами. Выяснять отношения будем при помощи оружия. Это слегка разочаровывает: стрелять и Макс Пейн может, а вампиру положено летать, пить кровь и издавать дикие вопли. Впрочем, попить кровушки все ж таки позволят. Но пить придется, как это ни противно, из трупов убитых Бладрейн существ. Таким образом восполняется ее жизненная сила. Если же долго не получается подкрепиться, то героиня впадает в состояние, именуемое bloodlust — жажда крови. Выражается это в резком усилении всех боевых навыков и практически полной неуязвимости. Вот только непонятно, что произойдет, если ей так и не удастся удовлетворить свою жажду...

Вместе с Бладрейн игроку предстоит побывать и в немецком замке, полном вампиров, и в заброшенном храме, и... И много где еще — большую часть информации по игре разработчики пока тщательно скрывают. Известно только то, что локаций будет немало, и все они будут оформлены в русле одной общей идеи — удерживать игрока в постоянном напряжении, как в фильмах



▲ Девушка-вампир обвешана оружием как Рэмбо: автомат на поясе, гранатомет за спиной и два ствола в руках.

▲ **Эффект "auravision" — одна из вампирских способностей Бладрейн.**

ужасов. Да-да, именно ужасов — глупо было бы предполагать, что авторы **Nocturne** опустятся до банального "kill'em all".

Под стать уровням и противники. Сражаться с фашистскими солдатами, разными мутантами, монстрами и прочими подобными созданиями — для вампира самое оно. Другой вопрос, что как-то эти персонажи уже поднадоели. Особенно нацисты, присутствовавшие в качестве пушечного мяса в недавних **Medal of Honor** и **Return to Castle Wolfenstein**.

Чем будем истреблять несчастных отпрысков арийской расы — пока толком неясно. Разработчики вскользь упоминают об автоматах, а на скринах, кроме того, отчетливо видны лезвия, пришпандоренные к рукам Бладрейн. Чувствую, покатятся чьи-то буйные головушки, полетят в стороны рученьки и ноженьки, забьют кровавые фонтанчики... Эх, мечты...

Как и всякий вампир, Бладрейн обладает нечеловеческой силой. Как следствие, она без проблем может стрелять из автомата, удерживая его в одной руке. И еще один автомат — в другой. Или, скажем, винтовку. А обеими руками Бладрейн может удержать такие пушки, которые обычно применяются лишь в стационарном состоянии. То есть пулеметы всякие, минометы и иже с ними. Представили себе девушку, у которой в каждой руке по "калашу"? Не дай бог когда-нибудь такую встретить — Лара Крофт отдыхает.

Немного о музах

На все это безобразие разработчиков вдохновили их любимые фильмы. Нет, не "Кошмар на улице вязов" и не "Телепузики". А **"Матрица"** и **"Блэйд"**ы. В игре мы увидим множество заимствованных оттуда идей, визуальных фич и сценарных ходов. Здесь и похожие спецэффекты, и сумасшедшие акробатические трюки, и даже сцитированный из **Max Payne** режим slow-mo. Последний позволяет героине не просто красиво выпрыгивать из-за угла или парить в воздухе, но и уклоняться от летящих пуль!



▲ **Превратить полуразрушенный замок в развалины не получится, но вот попроламывать стены — легко.**

Рады все без исключения

Движок игры, по заверениям авторов, отлично справляется как с закрытыми, так и открытыми пространствами. И, что самое интересное, поддерживает возможность разрушения некоторых элементов игрового мира — например, можно будет проделать дыру в стене или раздраконить пару готических колонн. При этом будет соответствующим образом меняться алгоритм поведения врагов. То есть, развалив стену, ждите, что из образовавшейся дыры тут же полезет вся та нечисть, которая тусовалась в соседней комнате. И даже не надейтесь, что эти ребята продолжат свой путь к двери, как это было заложено в программу изначально.

Уникальность движка **Infernal** еще и в том, что для переноса игры с одной платформы на другую не придется вносить никаких изменений ни в ее исходный код, ни в модели, ни в текстуры. Так что обладатели PC, Nintendo GameCube, PlayStation 2 и Xbox будут осчастливлены почти одновременно — в конце 2002 года.

Хотя есть впечатление, что игру затачивают прежде всего под приставки. Иначе как объяснить, скажем, присутствие такой нетипичной для компьютерных игр формы мультиплеера, как сплит-скрин, и полнейшее отсутствие поддержки сетевых протоколов? Что же касается отличий между версиями для разных платформ, то вариант для Xbox будет несколько более продвинутым в технологическом плане. В конце концов, возможности этой приставки глупо было бы не использовать. Тем не менее, то, что игра консольная, ее достоинств нисколько не умаляет. Многие игры, пришедшие на PC от "братьев наших меньших", в свое время добивались заслуженного успеха. Что тут скажешь? Ждем. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Макс Пейн в шкуре очаровательной вампирши собирается вспарывать животы нацистам сразу на четырех игровых платформах. Готовьте платочек — вытирать кровь с монитора.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

Terminal Reality: BloodRayne и планы

(Выдержки из интервью разработчиков сайту Homelan)

Homelan: *Фанатам **Nocturne** было бы интересно узнать, какое отношение **BloodRayne** имеет к этой игре?*

Джеф Миллс: В обеих играх есть множество черт, типичных для адвенчур. Схожа и мрачная игровая атмосфера. Тем не менее, **BloodRayne** — это абсолютно новая игра, с **Nocturne** никак не связанная. Мы придумали совершенно новый сюжет и персонажа, и, я надеюсь, игроки получат от этого экшена массу удовольствия.

Homelan: *Мелькали сведения, что вы работаете над новой частью **Nocturne** для консолей следующего поколения. Что вы можете сказать по поводу этих планов?*

Фредерик Джонс: В данное время Джо и Джеф (Вампоул и Миллс — два главных спеца по **Nocturne**) стопроцентно заняты работой над **BloodRayne**, а планы относительно **Nocturne** ждут своего часа. В не столь отдаленном будущем последует несколько интересных анонсов, в которых будет сказано в том числе и о фильме (***"Ноктюрн"** — прим. ред.*).

Джеф Миллс: У нас есть готовый дизайн для **Nocturne 2**. Мы разработали его сразу, как только закончили делать первую часть. Но, как сказал Фредерик, в данный момент мы всецело заняты **BloodRayne** и только **BloodRayne**. Нам кажется, что это будет что-то особенное, и мы хотим донести это до геймеров повсюду (*ага! так вот почему они хотят распространить **BloodRayne** сразу на четыре платформы! — прим. ред.*).

Homelan: *Как вам в голову пришла идея **BloodRayne**?*

Джо Вампоул: Нас вдохновили такие фильмы, как **"Матрица"** и **"Блэйд"**. Эти киноленты появились приблизительно в одно и то же время и ознаменовали собой новую эпоху в создании экшен-фильмов. Их герои — сверхлюди, выполняющие невозможные акробатические трюки и сражающиеся с множеством врагов. Вы видите их и говорите себе: "Я тоже хочу так уметь!". Мы решили сделать игру, в которой обычному человеку представится такая возможность.

Homelan: *Что вы сами хотели бы сказать об проекте?*

Фредерик Джонс: У нас уже есть играбельная версия, и она выглядит потрясающе! Я думаю, что выражаю мнение и **Majesco**, и **Terminal Reality**. Ужасы, экшен, эффекты наподобие виденных в **"Матрице"**, и девушка-вампир. Чего еще можно желать?

Unreal Tournament II

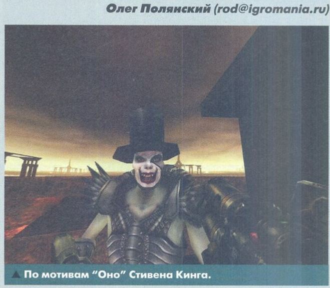
Олег Полянский (rod@igromania.ru)



Издатель: Infogrames

Разработчик: Digital Extremes

Похожесть: Unreal Tournament



▲ По мотивам "Оно" Стивена Кинга.

Слухи об Unreal Tournament 2 начали, как говорится, циркулировать еще осенью. Общественность выражала смутную надежду, что раз уж делают Unreal 2, то почему бы UT 2 тоже не пребывать в разработке. И вот в конце декабря Infogrames утолила жажду страждущих, сказав свое веское официальное слово: да, вторая часть UT действительно разрабатывается. И показала пальцем на канадскую фирму Digital Extremes, приобщившуюся к "нереальному" семейству еще во времена работы над первым Unreal.

Вся ответственность за UT 2 лежит на плечах канадцев, тогда как Epic осуществляет лишь технологическую поддержку и удаленный контроль. Труднее всего приходится парню по имени Панчо Икелс — он главный дизайнер проекта, и именно с него, если что, будут снимать голову фанаты UT. Однако если все то, что Панчо рассказывает про игру, — правда, он не скоро расстанется с этой важной конечностью.

Взвод

В основе своей UT останется прежним — заточенной под мультиплеер командной игрой. Однако сингл-часть порядком изменилась. Теперь игрок — не просто одна из пешек на поле, а предводитель команды головорезов, которые повинуются ему, как рядовые сержанту. Перед выходом на арену можно расставить своих бойцов в ключевых точках и каждому назначить тип поведения: нападение, защита или свободная беготня с отстрелом повстречавшихся врагов. В случае победы в матче вы получите несколько призовых очков, которые можно распределить между бойцами, повысив таким образом их характеристики. Последних будет три: меткость, быстрота и тактический навык (соображалка, по-русски говоря). Кроме того, в перерыве между боями можно менять действующий состав команды, увольняя одних камрадов и нанимая других. Поскольку количество призовых очков ограничено, вы не сможете вырастить отряд универсальных солдат, но зато каждый боец со временем обретет что-то вроде специализации: один будет лучше стрелять (снайпер), другой — быстрее бегать (знаменосец), а третий — лучше соображать (штурмовик). То есть разделение труда, дотоле наблюдавшееся лишь в клановых войнах, теперь проявится и в одиночной игре.



▲ Обратите внимание на детализацию — моделей и оружия.

Переназначать должности можно прямо во время боя, перекидывая бойцов от глухой защиты к массированному нападению. Таким образом, игроку придется стать кем-то вроде координатора и научиться не только метко стрелять и ловко стрейфиться, но и умело командовать своим отрядом. Как видите, геймплей UT 2 склоняется в сторону тактики — как и в большинстве современных 3D экшенов.

Выстрел

В Digital Extremes переработали почти весь арсенал игры. В процессе чистки *Ripper* (он же *Razorjack*) и *BioRifle* стали музейными экспонатами; какое оружие займет их место — пока не говорят. Зато Панчо привел очень наглядный пример того, в каком направлении работает дизайнерская мысль Digital Extremes. Славная снайперская винтовка, с которой было так удобно набирать фраги, укрывшись где-нибудь в темном углу, безжалостно заменена на Lightning gun. Принцип его действия такой же, но теперь недобитый враг легко вычислит ваше местоположение по яркому лучу, прямо указывающему, где сидит фазан. Словом, Digital Extremes не сторонники кемперства, и у представителей этой темной профессии теперь начнутся большие проблемы. Панчо так прямо и заявил, что не позволит Фортуне вмешиваться в столь ответственный процесс, как игра в UT. Пускай, мол, все решает личный скилл игроков, а не их удачливость.

Еще одна лепта в копилку тактики: игрок теперь возрождается сразу с полным набором оружия (за исключением двух суперпушек). Это позволит ему сразу вступить в бой, а не тратить время на поиски флэка или ракетницы. Правда, патронов при респавне выдают немного — так, на пару фрагов.

Амуниция теперь не валяется на полу — да-да, нет больше коробок с патронами и ракетных связок. Их роль сыграют "речарджеры". Они расположены в строго определенных местах, и над ними сияют голограммы, обозначающие тот или иной вид зарядов. Одна такая голограмма заряжает пушку не на 100 процентов, а, скажем, на 25. Исчезает ли голограмма после того, как по ней прошелся игрок, — непонятно. Видимо, этот параметр можно будет настроить и так, и эдак. По некоторым сведениям, в сторону "речарджеров" модифицированы также аптечки и броня.

В UT 2 будет пять специальных умений: strafe dodge, двойной прыжок, "зависание" в воздухе на некоторое — немного большее, чем при обычном прыжке — время, ускорение и превращение в берсерка. Последние два умения относятся к биоэнергетическим; чтобы их активизировать, нужно набрать некоторое количество энергии. Энергия будет заключена в сферах, остающихся на месте убитых врагов; надо сказать, немалый стимул для более активных боевых действий.

Арена

Грядут серьезные изменения в области дизайна карт. Всего их будет 30, и среди них немало открытых — льды, пустыни с египетскими храмами, джунгли и лавовые озера. На некоторых картах вы встретите разный военный транспорт — вероятно, джипы и БТРы. В них можно усесться и весело прокатиться по карте, расстреливая противника из бортовых стволов. Панчо упоминает, что пулеметы и пушки на транспорте специально "заточены" для эффективного противодействия ручному оружию.

Хватит ли джипов на обе команды, или катание будет организовано по принципу "кто успел, тот и съел", пока неизвестно. Но в том, что это весьма мощный фактор, в корне модифицирующий геймплей, — нет никаких сомнений.

Панчо говорит, что, несмотря на возможность пользоваться транспортом, размеры карт строго ограничены рамками игровой логики: нет смысла делать уровни, где на сто шагов приходится один выстрел. Digital Extremes стремятся сделать игру как можно более динамичной и, если можно так выразиться, более спортивной. Чемпионат должен быть чемпионатом, подводит итог Панчо.


▲ Так называемый алиен: помесь Хищника и Чужого.

Изначально небольшой парк скинов и моделей в первом UT стараниями фанатов был расширен до огромных масштабов — можно было играть хоть коровой. В UT 2 предполагается присутствие 50 настраиваемых моделей. Бойцы UT 2 принадлежат к шести различным "расам": это древние египтяне, генетически усиленные люди (juggernaUTs), инопланетяне, роботы и наемники. Само собой, каждому из них можно подкорректировать цвет шкуры и чуть ли даже не выражение лица — словом, игрок может подчеркнуть свою индивидуальность так, что его уже ни с кем не спутаешь. Конечно, никуда не денется и возможность импортировать в игру модели собственной выкройки.

Что касается режимов игры, то их, если ничего не изменится, будет пять. Три из них не нуждаются в представлении: это *CTF*, *Deathmatch* и *Team Deathmatch*. *Domination*, знакомый по первому UT, был несколько преобразован. Теперь на картах Domination будет всего две точки, которые необходимо контролировать; команда, удерживающая обе точки в течение определенного времени, получает очко. Потом наступает нечто вроде паузы: точки становятся "нейтральными", а затем снова "активируются" — и начинается следующая фаза боя.

Еще один режим называется *Bombing Run*. Суть его в следующем: во время игры прямо с небес спускаются бомбы. Их необходимо ловить и относить на базу противника, где они успешно взрываются. Выигрывает команда, "навзрывавшая" больше бомб.


▲ Судя по разлетающимся пятнышкам дробинок, это шотган.

Взгляд

О движке Unreal Warfare, на основе которого создается UT 2, уже давно ходят легенды. Скрины, всплывающие время от времени в пучинах Интернета, еще сильнее разжигают аппетит игроков. Не особо рискуя, можно говорить о высочайшем уровне графики в UT 2. Разработчики обещают также продвинутую математическую модель. Благодаря ей, к примеру, падение поверженного игрока каждый раз будет выглядеть по-другому. Учитывается поверхность, на которую упал игрок. Скажем, если это лестница, тело будет распластано под некоторым углом к полу.

Не меньшие чудеса творятся в области анимации. Переключение оружия выглядит по-разному в зависимости от того, с какой пушки на какую переключается игрок, какой он расы и как в этот момент движется. Всю эту красоту оптимизируют таким образом, чтобы даже владельцы не очень мощных машин смогли насладиться игрой в UT 2. Правда, о системных требованиях разработчики пока даже не заикаются. Но можно предположить, что системы уровня PIII-700/GeForce 2 будет вполне достаточно.

Что касается сроков выхода, то здесь Digital Extremes проявляют куда большую определенность: третий квартал этого года. Словом, осталось жалких семь-восемь месяцев. На протяжении этого срока соколиный глаз редактора рубрики **"В центре внимания"** будет следить за малейшими изменениями в проекте и незамедлительно сообщать о них прямо в журнале. Покупайте наш "турнамент"! ■

БУДЕМ ЖДАТЬ ?

Выход UT 2 в мультиплеерном мире станет событием, сравнимым по масштабу с появлением, скажем, второго Counter-Strike. Как же его не ждать?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

DEUS EX 2

ЖАНР Action/RPG

НЕОБХОДИМО: PII-433, 128Mb, 32Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-800, 256Mb, 64Mb Video

Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: Ion Storm
Похожесть: Deus Ex, System Shock 2
www.planetdeusex.com

дата выхода не объявлена

***Q-Tuzoff* (chaingun@mail.ru)**

Всякий раз мы смотрим на вещи не только с другой стороны, но и другими глазами — поэтому и считаем, что они переменились.
Блез Паскаль

▲ **По части освещения Deus Ex 2 выглядит весьма пристойно.**

Над второй частью игры работает практически та же команда, что и над первой. Бородатый Уоррен Спектор по-прежнему рулит паровозом, а уголь в топку подбрасывают товарищи Харви Смит, Стив Пауэрс, Клэй Хоффман, Монт Мартинез и другие. Словом, Deus Ex 2 делают опытные люди. Недавно Уоррен Спектор и Харви Смит слегка приоткрыли завесу тайны над проектом и поведали довольно любопытные сведения.

Эволюция

Минуло 15 лет с тех пор, как спецагент JC Denton победил мировое Зло (ну или не победил — если помните, в игре было три концовки). Многое изменилось в этом прогнившем мире, и Зло в том числе. Чем оно будет на этот раз — пока не сообщается. Зато известно, что главным героем у нас все тот же камрад JC, но уже порядком постаревший. Кроме того, вы встретите здесь многих NPC из первой части.

Как и раньше, все ваши действия будут влиять на сюжетную линию игры — и не только. Например, если вы будете помогать всем и каждому, то и отношение к вам обычных людей, населяющих мир Deus Ex, изменится в лучшую сторону, и они тоже будут вам помогать (даже материально). Само собой, если вы начнете строить из себя воплощенного Люцифера — все может быть и наоборот. Прям **Fallout** какой-то.

С чего начинается любая RPG? Правильно, с генерации персонажа. Характеристики в Deus Ex были хорошо сбалансированы и продуманы. Например, возьмем умение стрелять из снайперской винтовки — при плохой прокачанности этого скилла ваша рука тряслась, как у больного паркинсонизмом, и промазать можно было с одного метра. Зато при полной прокачке вы могли попасть в любую цель с любого расстояния. Харви Смит заявил, что во второй части подобное влияние будет заметно еще больше. Пояснил он это на примере умения aqualung: *"Каждое очко, вкладываемое в это умение, повышает не только запас времени, проводимого под водой, но и даже скорость плавания!"* Звучит очень неплохо. Однако импортировать персонажей из Deus Ex в Deus Ex 2 не получится — во второй части скиллов и характеристик будет намного больше. Каких и на сколько больше — пока неизвестно. Кроме новых характеристик, добавится еще и вагон-другой оружия и предметов. Как и в первой части, это могут быть вещи из нашего времени или из будущего.

Deus Ex наравне с **System Shock 2** до сих пор считается одной из самых интерактивных игр. Уоррен Спектор пообещал, что *"интерактивность будет убрана, а вместо нее мы предоставим... почти полную свободу действий!"* Он даже сравнил Deus Ex 2 с грядущим **Grand Theft Auto 3**. Кроме того, квестов станет в несколько раз больше, и способов их решения — тоже. Уоррен также заявил, что в Deus Ex 2 нам не придется столько стрелять, как в первой части. По его словам, они хотят *"сделать истинную RPG, а не 3D Action с элементами RPG"*. Мол, *"мы просто хотим, чтобы игрок именно играл в игру, а не палил по всему, что движется"*. Ну что ж, может, оно и верно, но я знаю многих людей, которые считали Deus Ex "крутой стрелялкой" и играли в нее только из-за возможности пострелять.

Также Харви и Уоррен говорят, что Deus Ex 2 будет просто огромной игрой. Спектор даже добавил — возможно, 90% игроков просто не смогут пройти Deus Ex 2 до конца из-за ее фантастического объема.

Стоит вспомнить одну крайне неприятную черту Deus Ex — глюки. Там их, конечно, было поменьше, чем в **Daggerfall**, но даже многочисленные патчи не устранили все ошибки. Насчет глючности Deus Ex 2 товарищ Уоррен сказал примерно следующее: *"Нам жаль признавать, но глюки — были, есть и будут. Избавиться от них полностью практически невозможно (игра просто гигантская!), но мы постараемся сделать все возможное"*. Неужели у **Ion Storm** напряженка с бета-тестерами?..

Чудеса науки

Первый Deus Ex был отличным примером того, как можно испоганить движок **Unreal**. "Улучшенный" движок был уж больно кривым и требовательным к ресурсам. В Deus Ex 2 ситуация изменится кардинальным образом. Игра создается на движке компании **Havok** — **Unreal Warfare**. Это модифицированная версия движка **UT**. На этом же движке делается **Thief III**. Договор о лицензии на него подписали такие компании, как **Valve**, **Microids**, **Team 17**, **Acclaim** и многие другие. На данный момент Unreal Warfare считается одним из лучших движков (если не лучшим) на рынке. Уоррен Спектор также добавил, что Deus Ex 2 *"не будет похожим ни на что из ранее виденного"*. Движок от Havok обладает хорошей физикой, поэтому (опять же, по словам Спектора) в игре почти все можно будет уронить, поднять, использовать, сломать...

Дизайном занимается Уоррен Спектор лично (между прочим, это его первичная специальность). Он обещает неимоверно реалистичные модели всего, чего только возможно, очень красивое освещение, до умопомрачения детальные текстуры и все такое прочее.

Поскольку в Deus Ex 2 упор делается на синглплеер, а соответственно, и на атмосферность, то за музыку можно не беспокоиться — она будет на уровне. Со звуками вообще просто блеск. Если в первом Deus Ex было озвучено абсолютно все — шаги, шум ветра и даже грохот мусорных баков, — то во второй части на один самый никчемный предмет приходится минимум по 3-5 звуков, не говоря уже о важных приборах и устройствах.

Ничего определенного насчет сроков выхода игры разработчики не сообщают. Выпустим, мол, когда все будет полностью готово. Помнится, **Джордж Бруссард** говорил то же самое о **Duke Nukem Forever**... Ну да ладно, подождем. Сам Уоррен на пару с Харви поведал следующее: *"Если нам удастся реализовать хотя бы половину того, что мы хотим сделать, то мы будем самыми счастливыми людьми на свете"*. Я, кстати, тоже. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Краткая характеристика второй части: заново выкрашенный и сильно разросшийся Deus Ex с ампутированными глюками.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 40%

ЕВРОПА II



«Ты сам подумай: Россия объективно не могла захватить Прибалтику и заиметь этот самый выход к морю. Смуты, внутренние проблемы, да просто банальное отсуствие денег в казне!

Хотя, конечно, несколько бластеров с разбившейся летающей тарелки могли бы изменить ход истории»

(Wildcat , www.snowball.ru/forums)

Выбор Редакции.
9/10 IGN.com

Выбор Редакции.
93% FiringSquad

Выбор Редакции.
9.0/10 AG.ru

Наш Выбор.
4.5/5 GAME.EXE

91%
HardGamers.com

Выбор Редакции.
10/10 E*Depot

«Лучшая стратегия года»
номинация GamePen

90%
GameSpy.com

«Лучшая стратегия года»
номинация Gamespot

www.snowball.ru/eu2









FAHRENHEIT

Матвей Кумби (cumbi@igromania.ru)

ЖАНР: Action/Adventure

НЕОБХОДИМО: не объявлены
ЖЕЛАТЕЛЬНО: не объявлены

Издатель/Разработчик: Quantic Dream
Похожесть: Alone In The Dark, Blair Witch Series, Omicron
www.fahrenheitgame.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: нет
дата выхода: конец 2002 г.



▲ Мистер Лукас Кейн собственной персоной. Не правда ли, идеальное лицо для серийного маньяка?

Эта история могла произойти только в одну из тех редких зим, которые случаются в Нью-Йорке раз в пять лет. В январе 2005 года Лукас Кейн, мелкий банковский клерк, возвращался домой на своем старом "Седане" мышиного цвета и остановился возле одной из тех забегаловок, которыми кишит ночной Манхэттен. Лукас отряхнул с плаща снег, заказал крепкий кофе и тут... потерял сознание. Он очнулся на холодном полу уборной рядом с трупом совершенно неизвестного ему человека. Тело незнакомца было изуродовано, с лица содрана половина кожи, а страшные глубокие порезы сочились густой кровью. Кейн отбросил непонятно каким образом оказавшийся в руке нож, тщательно вымыл руки, заправил пиджак и быстро вышел из ночного бара, забыв заплатить за кофе и оставив на кресле свой скомканный плащ. Температура минус пятнадцать по Фаренгейту, прогноз неблагоприятный, буран надвигается на мегаполис, а в двигателе замерзает тосол. Эту зиму Карла Валенти, итальянка американского происхождения и сотрудница нью-йоркского управления полиции, запомнит навсегда.



▲ М-да... нехорошо получилось.

Холодная зима 2005-го

Fahrenheit — игра загадочная, странная и пугающая. Пугающая своими первыми скриншотами, тем маленьким огрызком таинственного сюжета, что вы прочли выше, и даже именами главных героев. "Лукас Кейн" (созвучно с Cain, "Каин") — разве можно придумать более удачное имя для потустороннего маньяка, в припадках помутнения рассудка убивающего ни в чем не повинных обывателей?

Quantic Dream, фирма одной игры (но какой! **Omikron: The Nomad Soul** и его совершенно свихнувшийся мир убийств, заговоров, секса и переселения душ еще не забыли?), вот уже больше года тайно готовится огорошить нашу замученную индустрию кое-чем доселе невиданным: многосерийным детективным триллером с паранормальным сюжетом, который от серии к серии перескакивает от одного персонажа к другому и рассказывает одну и ту же историю, зафиксированную двумя разными взглядами. Первая серия будет выложена в Интернете для бесплатного скачивания, а все последующие станут распространяться через Сеть или в коробках по $15 каждая. Когда история подойдет к своему логическому завершению, **Fahrenheit** выйдет на отдельном диске за пятьдесят условно-зеленых рублей.

Система спорная, однако **Дэвид Кейдж**, главный идеолог проекта, кажется, убежден в своей правоте: *"В свое время, чтобы поскорее увидеть окончание **The Nomad Soul**, игроки быстренько пробегали игру за тридцать часов, и мне было чрезвычайно сложно доказать, что они не вполне правы. Все наши попытки убедить их проходить игру всерьез, не брезгуя мельчайшими сюжетными ответвлениями, ни к чему не привели. Вот и пришло решение "заставить" игроков увидеть всю глубину созданного нами мира, причем "заставить" таким образом, чтобы они этого даже не заметили"*.

Целый парад персонажей сменяется перед нами с частотой узоров в калейдоскопе: маньяк Кейн, преследующая его мисс Валенти, мексиканец, помешанный на колющих и режущих предметах и убивающий своих жертв при помощи длинной отвертки, некий агент ФБР, втянутый в одну из таинственных околорелигиозных сект... и так далее, и так далее. Нас не заставляют топтаться на месте с одним невзрачным персонажем — события, герои и декорации от эпизода к эпизоду меняются с ужасающей скоростью, иногда пересекаясь и образуя в совокупности леденящую кровь историю про вторжение потустороннего зла в мир людей. И еще: с каждой новой серией, согласно авторской задумке, температура на улицах придуманного ими Нью-Йорка 2005-го года будет понижаться ровно на один градус по Фаренгейту.

Как подобная "интерактивность" работает на практике? Мистер **Кейдж** дает исчерпывающие объяснения: *"Представьте, что вы, к примеру, убийца. Вы делаете свое черное дело, пытаетесь замести следы, убрать ненужных свидетелей и тому подобное. Но вдруг спустя пару эпизодов вы вновь оказываетесь на месте преступления, но уже в роли следователя, собирающего те самые улики и разыскивающего злополучных свидетелей. В зависимости от успеха (или провала) расследования, сюжет может принять совершенно неожиданный для вас оборот"*. Чертовски занимательно, не находите?

Тени забытых предков

Как-нибудь на спиритическом сеансе спросите у старика Хичкока — что главное в любом триллере? Он ответит: "звук и тени". Последнее разработчики приняли особенно близко к сердцу — и тени не слишком-то красивых моделей **Fahrenheit** получились просто великолепными. Ноу-хау **Quantic Dreams** — технология ICE 3D — использует специальную систему "наложенного света", с помощью которой объемное освещение

пространства "пересчитывается" на характеристики и свойства отражающей поверхности и "накладывается" в соответствии с заданным вектором направления света на обстановку сцены. Звучит сложно, но нам из этой технической невнятицы следует уяснить лишь одно: даже неуклюжие малополигональные болваны, оказавшись в такой системе "живого света", моментально теряют всю свою болванистость и начинают походить на живых людей. Кроме того, процесс обсчета тени в реальном времени крайне детализирован: в зловещем силуэте на стене можно будет различить каждый палец, а тень, скажем, от руки персонажа будет плавно накладываться на поверхность его же тела.

Впрочем, "не светом единым". До того как приняться за разработку компьютерных игр, люди, составляющие костяк теперешней **Quantic Dreams**, довольно успешно промышляли на поприще неигровой графики и motion capture. Помните замечательную анимацию речи в **Omicron**? Это была первая в мире игра, где губы персонажей действительно двигались сообразно произносимой ими речи. Буквально несколько месяцев назад разработчики, благодаря каким-то таинственным "сторонним инвестициям", умудрились разжиться собственной студией motion capture и небольшим штатом профессиональных в этом деле "актеров". Как итог такого полезного приобретения — полная неповторимость каждой "неигровой" сцены **Fahrenheit**: ни одно движение, ни один случайный жест во время неинтерактивных вставок не повторится более *ни разу*. Каждая сцена с участием двух и более персонажей "снимается" отдельно, как кусочек настоящего кино. И уж будьте уверены, что при таком подходе даже самый затрапезный эпизод разговора за столом обретет нешуточную эмоциональную окраску: герои будут периодически вскакивать со своих кресел, ходить кругами по комнате, бить кулаком по скатерти или хватать собеседника за ворот. Осталось добавить ко всему вышеописанному слова "достойный звук", и считайте, что игровой Оскар "за операторскую работу" у **Quantic Dreams** в кармане.



▲ **Не подскажете, как пройти в библиотеку?**

▲ **Потрясающий ракурс. Таким "убийством на унитазе" гордился бы сам Тарантино.**

▲ **Обратите внимание на тень и отражение в зеркале — художники Quantic Dreams не зря едят свой хлеб.**

Теория страха

"Чисто сортирное убийство", открывающее историю **Fahrenheit** и со смаком описанное нами выше, — самое безобидное, самое незначительное преступление паранормального маньяка. Так, по крайней мере, утверждают сами разработчики. Впереди нас ждут разрубленные на части и выпотрошенные жертвы, поджаренные на медленном огне, сожженные кислотой и до смерти замученные канцелярским степлером. Игра заранее получила все высшие возрастные ограничения от серьезных рейтинговых служб и сейчас хрупко балансирует между относительно безобидным Mature и матерым Adult, тогда как на самом деле... На самом деле под сваленными в одну кучу убийствами среди писсуаров, заговорами и мистическими тайнами скрывается *почти* обычный квест с легкими вкраплениями экшена.

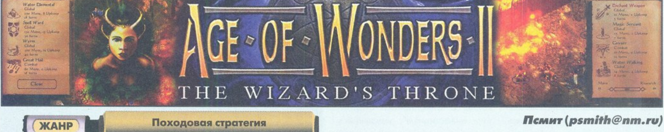
"Активный" элемент геймплея в основном будет воплощен в "скрытных операциях" а-ля **Thief** (успеть выбежать из темных закоулков закусочной за пятнадцать минут до приезда полиции, вовремя спрятаться под раковину и т.п.) и коротких сценах, в которых тон задают огнестрельные мало- и крупнокалиберные пушки. Впрочем, собственно перестрелок будет совсем мало, однако убийств с применением разномастной кухонной утвари, утяжеленных автомобильных рессор, разводных водопроводных ключей и складных саперных лопаток — великое множество. Остается только надеяться, что авторы все-таки не пойдут на поводу у проклятой цензуры и предоставят нам редкий шанс самолично поучаствовать во всех, так сказать, злодействах съехавших с катушек маньяков.

Впрочем, даже при отсутствии подобных брутальных вставок проект на сегодняшний день выглядит более чем добротно. "За" голосует буквально все: инновационный движок, более чем любопытный сюжет и заманчивый способ подачи готового блюда по частям, дабы мы вдоволь успели насладиться каждым кусочком в отдельности. Что и говорить, у Fahrenheit есть *будущее*, а это, согласитесь, в наше время самое главное. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Старые жанры в новой идейной оболочке: легкая доза неклассического квеста с примесями триллера — более чем любопытный коктейль. "Твин Пикс" на вашем мониторе.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%



Age of Wonders II: The Wizard's Throne

ЖАНР Походовая стратегия

НЕОБХОДИМО: PII-266, 64Mb, 4Mb Video

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-500, 96Mb, 16Mb Video

Издатель: Take Two
www.godgames.com
Разработчик: Triumph Studios
www.triumpstudios.com
Похожесть: Age of Wonders, Master of Magic

МУЛЬТИПЛЕЕР: TCP/IP, Hot Sea

дата выхода весна 2002 г.

Псмит (psmith@nm.ru)

Сороконожка опоздала на собрание.
— В чем дело? У тебя же сорок ног, а ты опаздываешь!
— Да, но у порога каждую надо было вытереть.

А.Загайнов


▲ Собственно, обещанная Молния-из-Башни.

Игру, как известно, можно рекламировать двумя способами: можно говорить, что ничего подобного свет еще не видел, а можно — что это будет "совсем как ваша любимая игра" десятилетней давности. Только лучше, ярче и свежее.

Age of Wonders рекламировалась вторым способом. Амбициозные Gathering of Developers потрясали перед публикой потрепанными, но все еще гордыми хоругвями славного Master of Magic. Сколько лет прошло — а устранить бодрого "дедушку" из топ-листов удалось только одним способом: вручную запретив там появляться проектам старше некоторого возраста. И по сей день эта не особо красивая (даже по меркам 94-го года) и сомнительная в плане баланса игрушка памятна такому количеству людей, что ей гарантировано место в любом "честном" чарте.

Первые чудеса

Age of Wonders — игра классического типа. В этой стратегии надо постепенно развивать города, плодить там существ, изучать магию и вести походовые сражения с врагом на плоской карте, помогая своим бойцам заклинаниями. Это игра, в которой целая куча рас, отрядов и заклинаний. Более того — это игра сбалансированная. Расы в ней отнюдь не одинаковы: какие-то сильнее в начале, какие-то — в конце.

По разнообразию свойств отрядов Age of Wonders превзошла, пожалуй, даже Master of Magic (кто сказал — "Герои"? "Герои" по этому параметру плетутся далеко в хвосте...). Из них можно было собирать весьма нетривиальные выигрышные сочетания.

Новаций в игре тоже хватало. Например, возводить города в ней было нельзя: где какое население живет, там оно на всю игру и останется. Можно разве что разрушить город или после долгих мук заселить его своими верноподданными. Причем, если вы прославились как гроза орков — наивно полагать, будто их население будет служить вам верой и правдой, какой бы гарнизон вы там ни отгрохали. Гарнизон может удержать город под контролем, но, например, отрядов ненавидящей вас расы вам от него не получить. И никаких других — тоже (за исключением катапульт и таранов: машина и есть машина). Либо уничтожать, либо переселять...

Авторы игр давно уже поняли, что тотальная свобода действий отнюдь не делает стратегическую игру умнее. Ограничение на рост городов сделало карты куда более интересными, а не просто "приблизило к Heroes of Might & Magic".

Отношения между расами — вот одна из главных особенностей Age of Wonders. Изначально они заданы на определенном уровне, а впоследствии их можно менять — делая другим расам добро или причиняя зло. За добро сойдут, к примеру, разные усовершенствования в городах этого народа. Хотя вообще-то исправить что-нибудь по-настоящему было слишком трудно. Договориться с изначально нейтральным народом — да, а вот сделать врагов друзьями... Дешевле, как водится, перерезать.

Однако фурора Age of Wonders почему-то не произвела, хотя близкое кровное родство с орденоносным "Мастером" бросалось в глаза и новинок в игре тоже хватало. В чем же дело?

Во-первых, в сомнительной "революции". В наши дни разве что великий Сид может позволить себе сделать стратегию без мультиплеера и даже не попытаться попросить пардона. В походовой же игре ждать, пока противник отдаст все распоряжения, очень долго. Что делать?

Авторы игры пошли по необычному пути: пусть каждый делает свой ход когда заблагорассудится, и все будут ходить как бы вперемешку. Тем самым они сделали свою игру... почти стратегией реального времени. Нельзя сказать, чтобы это было очень удобно.

Но главная проблема состояла в другом. Еще одной революционной идеей было постановить, что бой происходит на части главной карты, и если-де к городу подойдут войска с нескольких сторон — все они будут участвовать в сражении. Идея красивая, однако... представьте себе, что вам нужно ждать, пока сорок солдатиков противника соизволят пойти. А камера между тем мечется, как ошпаренная, пытаясь все эти передвижения вам показать. Брррр!..

Вот из-за этого новшества, приведшего к на редкость долгим и нудным баталиям, игра не получила заслуженной популярности.

▲ Книга заклинаний заметно обогатится.

Длительность игры в Age of Wonders била все рекорды. К тому же искусственный интеллект был хоть и не так уж плох, но невообразимо медлителен. Этот факт пытались свалить на то, что игру писали на Delphi, но совершенно зря. Если традиционный С и делает код быстрее, то очень ненамного.

Ну и графика, будем честны, оказалась так себе. Походовая стратегия не обязана поражать воображение трехмерными спецэффектами, но... могли бы и получше.

Однако в этом жанре игр никогда не было много. Новых — еще того меньше.

Надо ли продолжать серию? Этот вопрос G.O.D. задала нам, игрокам. И опрошенные ответили: да.

Спектакль продолжается

Научила ли авторов чему-нибудь история первой игры?

Концепцию одновременного хода они все же решили оставить — но обещали убрать зависимость от очередности, введя "ключевые точки". Любопытно. По идее, одновременные ходы могут быть независимы только тогда, когда по дороге нельзя ни с кем столкнуться. Например, я иду из пункта А в пункт Б, а противник — из пункта Б в пункт А, но не по дороге, а по полю. Если я дождусь, пока он переместится, — я могу избежать сражения (или, наоборот, навязать его); а если я пойду первым — выбор будет за ним. (Напоминаю, все это происходит в *походовом* режиме!)

А вот проблему долгих перебежек в бою обещают решить. Теперь вроде бы перед началом хода мы будем указывать *всем* своим воякам, что делать, а ход будет свершаться одновременно всеми воинами армии. А после этого — так же одновременно — переместятся все вражеские бойцы. Представляете, как ускорится процесс... Только наблюдать за всем происходящим станет несколько сложнее. Но, может быть, сократят поле боя? Пока обо всем этом высказываются туманно.

Конечно, всего будет больше, графика станет ярче (и не сомневайтесь!), добавят новые расы (например, тигроидов и летучих драконидов).

По сравнению с традицией Master of Magic и иже с ним Age of Wonders не слишком много внимания уделяла строительству в городах; это предполагается исправить. Библиотеки для изучения заклинаний (раньше был только процесс их разработки, обычная "наука"), кузницы для создания волшебного оружия и так далее — в общем, менеджмент обещает серьезно вырасти.

Мало того: теперь мы будем-таки строить города! И вот это новшество меняет игру самым кардинальным образом. Раньше не только расположение, но даже размер города определялся "свыше" — сценарием. Теперь же...

Впрочем, я не спешу этому радоваться. Строительство городов делает все карты схожими. Там, где развиваться можно произвольно, все хитрости и различия начальных условий нивелируются.



▲ Опасайтесь разгневать богов! Это чревато боком.

Правда, рост города — дело долгое, а в Age of Wonders II, как и в первой части, один большой город стоит куда больше, чем целая россыпь мелких. Но... партии в играх этого класса обычно затяжные.

Кроме того, сюжетного разнообразия ради применяются всяческие триггеры, которые по факту того или иного события меняют положение дел на всей карте. Например, мы уничтожили последний город нежити — и тут наступило всеобщее благолепие, все пустоши зазеленели, птички запели...

Страдания юного Мерлина

В новой игре нам предлагается продвигать к трону юного мага по имени Мерлин (надеюсь, что не только его — кампаний вроде бы сулят несколько, не говоря уже о единичных миссиях). В основной кампании, во всяком случае, надо в роли Мерлина победить по одному магу каждой школы и воссесть на трон чародеев.

Если раньше наш главный герой бегал с войсками на общих основаниях, а его смерть переводила всю нацию в "нейтралы", то теперь у него есть собственная цитадель, и гибелью станет все-таки падение столицы, а не смерть отдельно взятого бойца.

Из этой цитадели Мерлин будет осыпать врагов заклинаниями — в пределах определенного радиуса. Руки нашего чародея можно "удлинить", построив ему частные резиденции в других городах. Иными словами, распространенной тактикой будет строительство города на границе с врагом и быстрое возведение в нем башни.

Появились — и приобрели немалое значение — дела духовные. Теперь имеет смысл служить тому или иному божеству, выполняя его задания и получая от него всевозможные благословения. Таким образом, помимо двух параметров изначальной генерации — раса и магия — появляется третий. Однако боги "соответствуют" магическим сферам, и выбор, кажется, будет однозначным.

Зато боги намерены активно вмешиваться в дела смертных. Так что, если черной магией запакостить морской залив, оттуда запросто может подняться Нептун с криком: "Меня — будить?!!"

* * *

Age of Wonders могла стать эпохальной игрой — если бы не затянутость процесса и почти полное отсутствие баланса и AI. У авторов было время, чтобы исправиться. А бездарными этих авторов не назовешь: не зря ориентированный на творческих разработчиков **G.O.D.** взял их под свое крыло в числе первых. Ныне G.O.D. жив только как марка и логотип и мертв как организация. Надеюсь, **Triumph Studios** сделают все как надо хотя бы из уважения к покойному, некогда выписавшему им путевку в жизнь. ■



▲ Нездоровый у Мерлина цвет лица. Зато спеллы кастует — дай боже!

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Новая "Эра Чудес" пробыла в разработке втрое меньше, чем старая. Но станет ли она в три раза менее занудной?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

Псмит
(psmith@nm.ru)

1503 A.D. – The New World



▲ Крупным планом. Все это предстоит выстроить вам!

Нет романтической темы популярнее пиратской. А точнее — флибустьерской. Компьютерные игры некоторое время обходили ее стороной, страшась монументального авторитета Сида Мейера. Обходили, но — недолго. Спрос был и на сопутствующие темы: колонизацию, морскую торговлю... Конечно, романтика — это именно пиратство. Золотая серьга в ухе, Веселый Роджер на грот-мачте и офицеры ее Величества, аккуратно развешанные над палубой. А торговля — это так, приложение! Однако желающих воплотить в игровую реальность красоты пиратства в последнее время хватает. Значит, во избежание давки у прилавка надо вспахивать смежные поля...

Германию, как и Россию, история обделила радостями войн с индейцами и грабежа на просторах тропических волн. Поэтому немецкому (и русскому) сердцу романтика флибустьеров близка, как никакому другому. Некоторое время назад мы ознакомились с проектом немцев на эту тему — Anno Domini 1603. Теперь перед нами продолжение. Модное ныне "продолжение в прошлое".

Будни патрициана

Если у нас стратегия в реальном времени — то что нам надлежит делать? Правильно: прежде всего строить. Если не считать немногочисленных новаторов, основная масса ваятелей RTS предлагает нам возводить базу с ратушей, бараками, суетящимися вокруг пеонами типа "харвестер" и прочими дивными вещами, знакомыми нам как свои пять пальцев.

Наш 1503-й год исключением не будет. Правда, масштаб и размах здесь воистину "казачий". Город — это таки город, размером в пару-тройку экранов. Строить — так строить.

Однако общие принципы — по идее — несколько отличаются от стандартных. От нас ожидают не захвата базы врага, а развития собственной коммерции и вытеснения конкурентов из бизнеса.

Товаров — множество, как в **"Негоцианте" (Patrician II)**. И все эти товары не просто свободно конвертируются в деньги или в бойцов, а зачем-то потребны населению. Люди жаждут перцу, и надо им его доставить. То есть — вырастить и довезти.

Из продуктов выстраиваются длинные цепочки. Вот мы вырастили зерно; можем его смолоть на мельнице, можем перегнать на спирт. А можем скоту скормить. Мука пойдет в пекарни, а спирт... хм...

Цепочек таких в игре ни много ни мало — сорок.

Потребности чужих культур тоже различны. Можно вволю поразвлекаться, продавая туземцам зеркала и бусы в обмен на мех и золото. До поры до времени.

Теоретически, можно вообще не воевать. И знаете, что самое забавное? Если вы будете действовать цивилизованными методами, не пытаясь повлиять на рынок посредством стволов, то компьютер... тоже обойдется без оружия. Не очень соответствует историческому опыту, но свежо, не правда ли?

Компьютер собирается приспосабливаться под ваш стиль игры. Дабы и любители пацифистского строительства, и бывалые вояки нашли тут что-то свое. Причем подстраиваться он будет прямо по ходу дела.



▲ Идеальный остров: никаких войн, сплошные рыночные отношения.

О, дивный Новый Свет!..

Каноническая схема Сабатини — англичане, французы, голландцы, испанцы и обобщенные индейцы — уже не в моде. Нынче непременно подавай разнообразие форм местной фауны — ацтеков, чероки и так далее, подавай китайцев, бедуинов и бог весть кого еще...

Словом, в игре обитают эскимосы, ацтеки, мавры, полинезийцы, индейцы, негры, монголы... Статуса отдельной культуры почему-то удостоились даже пираты. Вот уж чего у них отродясь не имелось!

Разумеется, у каждой расы — своя экономическая специфика и свои картинки зданий (хотелось бы верить, что не только картинки...). Игра идет в самых разнообразных климатических зонах — от эскимосского севера до экваториальных широт. На скриншотах можно даже пронаблюдать уникальное сочетание белых медведей и пингвинов. Видимо, Арктика и Антарктика в 1503-м году были ближе друг к другу, чем принято думать.

Климатологией занялись всерьез. Игра учитывает влияние деталей ландшафта на плодородие почвы, влажность и т.п.

По части военных дел тоже полное разнообразие. Родов войск немало: мушкетеры, лучники, копейщики, уланы, драгуны. Шесть типов кораблей: три — торговых, три — военных. Не забыли и о медиках. Разнообразные укрепления штурмуются... почему-то катапультами. Странно: не припомню я катапульт в 16-м веке. Видимо, что-то упустил.

Бойцов на экране обещают достаточно много, и под это заготовлена развитая система формаций. Есть формации и на море, чтобы обеспечить эскортирование караванов от пиратских набегов.

Рельеф используется на полную катушку. Изменением скорости движения или радиуса обстрела в наши дни никого не удивишь; а как насчет классического хода тех времен — затопления судна на мелководье для преграждения фарватера? Это, кажется, в играх пока не стало общим местом.

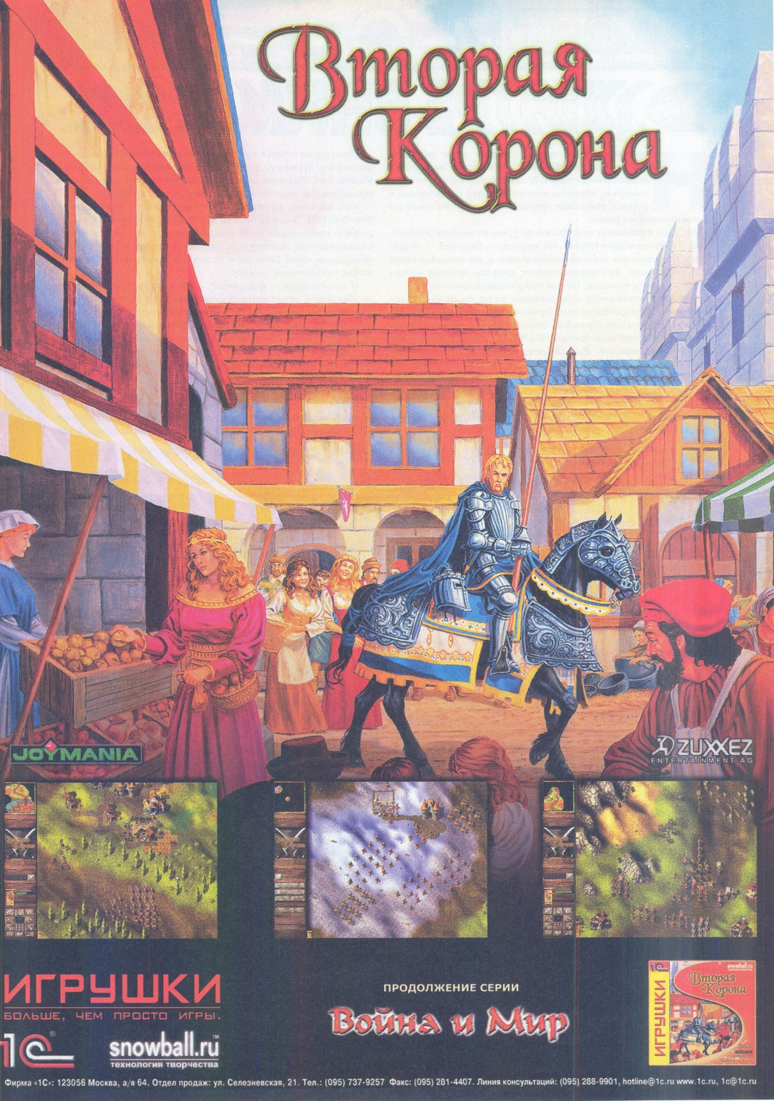
В общем, все это, по большому счету, укладывается в общие тенденции: всего побольше, поярче, и чтобы не очень кровожадно. Сейчас идет бум игр торговых, где война глубоко второстепенна, и **1503 A.D.** гармонично вписывается в картину. У немцев это, похоже, становится национальным жанром.

Но среди этого потока **1503 A.D.** — далеко не худший представитель. И, хотя игру делают уже три года, она имеет все шансы в 2002 году оказаться современной. Приятная и до умиления подробная тайловая графика, масштабирование и возможность вращать карту в четырех проекциях этому помогут. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

В 1503 A.D. - The New World пингвины и их ручные эскимосы ждут наших товаров – неужто мы обманем их надежды?

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%


Вторая Корона
JOYMANIA
ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG
ИГРУШКИ
БОЛЬШЕ, ЧЕМ ПРОСТО ИГРЫ.
1С
snowball.ru
технология творчества
ПРОДОЛЖЕНИЕ СЕРИИ
Война и Мир
Фирма «1С»: 123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-9901, hotline@1c.ru www.1c.ru, 1c@1c.ru



В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

Неостановимым танком утюжит наша рубрика "В центре вниМАНИЯ" холмистый ландшафт игровой индустрии. Вполне естественно, что некоторые проекты впечатываются гусеницами в землю, тогда как другие гордо едут на башне и выглядывают из люка.

К числу попавших под гусеницы (уже во второй раз!) относится Neverwinter Nights. Не везет ему, бедняге, — не делятся девелоперы свежей информацией, не выкладывают новых скринов. Не поддерживают, словом, интерес общественности. Ну и ладно. Потом будут сами виноваты.

Зато мы неутомимо продолжаем вояж по офисам отечественных разработчиков. Приглашаем вас оценить сольное выступление КранКа, бессменного начальника великой и ужасной компании K-D LAB. Не утаив даже самых секретных сведений, КранК расскажет о самом главном изменении из случившихся за прошедший год с проектом "Периметр". Правда, прежде чем вникать в повествование мэтра, рекомендую вам перечитать материал о "Периметре" в №5 нашего журнала за прошлый год. Если у вас нет базового набора сведений об этой игре, вы рискуете ничего не понять.

Одному из наших лучших охотников за новостями, уважаемому Псмиту, удалось посмотреть, как выглядит Morrowind. Правда, сделал он это слегка нетрадиционным способом, но впечатления от этого хуже не стали.

Как обычно, следом за Morrowind идет материал по WarCraft III. Пока это все те же скомпилированные в интересный текст сведения от разработчиков, но — возможно — к следующему номеру нам удастся поиграть в бета-версию грядущего хита! Скрестите пальцы и держите так, пока не выйдет следующий номер.

И напоследок — фанфары! — мы представляем вам подробнейший отчет нашего юного таланта Дениса Маркова о походе в офис "Буки", где он имел честь провести два часа наедине с бетой... Heroes of Might and Magic IV! Материал, по эксклюзивности не имеющий себе равных. Уже сейчас вы в точности можете узнать, как выглядят четвертые "Герои" на предрелизной стадии. В "Известиях" такого не прочтешь, согласитесь.

Само собой, все игры, а особенно "Герои" и "Периметр", комплектуются подборкой скринов на компакте. И если с "Героями" вы все более-менее знакомы, то виды из "Периметра" — своего рода раритет. А до чего красивы, сволочи, — ух!!

"Периметр"

KranK
KranK@kdlab.com

Жанр: RTS
Издатель: 1С
Разработчик: K-D LAB
Дата выхода: Не объявлена
Системные требования
Не объявлены

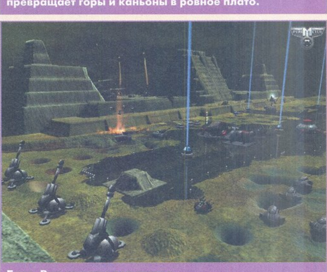
В последние месяцы **"Периметр"** претерпел весьма серьезные изменения в управлении. Как вы помните, в игре у нас есть три основных структуры, три силы: Трест (эти ребята копают землю, то есть занимаются тем самым терраформингом), Конгрегация (они организуют силовые поля — защитные периметры, а также добывают энергию) и Легион (это мобильные военные силы — юниты разных мастей плюс соответствующие заводы). Понятно, что в стратегии игрок почти все время управляет боевыми юнитами (в нашем случае это легионеры). И вот тут у нас возникли проблемы. Как сделать наиболее удобным управление разношерстной толпой юнитов на сложных, динамически меняющихся мелкодетальных ландшафтах, да еще и со свободной камерой?

И дело не только в том, что сложно разбросанные по карте войска теряются в складках ландшафта. Как вы помните, Легион включает три базовых типа юнитов ("солдаты", "офицеры" и "техники"), а все остальные бойцы получаются прямо в полевых условиях с помощью нано-трансформации исходного материала. Нам нравится эта идея, и мы не хотим от нее отказываться, так как, на наш взгляд, она дает игроку интересные тактические возможности и вообще — освежает геймплей. Но мы никак не могли придумать удобный и простой интерфейс для командования этими "мутациями". Несколько придуманных вариантов мы забраковали как слишком сложные.

И вот в конце октября я сидел за той порцией дизайн-документа, где описывается новый (наконец-то — правильный!) интерфейс управления "мутациями". Я обожаю простоту, и в голове постоянно крутилась картинка, как группа одних юнитов (скажем, танков) превращается в другие (самолеты или стационарные пушки) одним (!) щелчком мыши. Шлеп — и готово. Повоевали, хлоп — сменил тип на другой. Все должно быть предельно просто! Но возникала уйма вопросов, которые я не хочу тут перечислять. Почему-то мы изначально делали интерфейс, который позволял выполнять сложные заказы, хотя на практике было видно, что обычно пользуешься однородными группами. И вот тут в голове и засветилась надпись: ОДНОРОДНЫЙ SQUAD! Точно, почему бы легионерам не быть всегда объединенными в группы ("сквады"), которые управляются по одной схеме и состоят из юнитов одного типа (кроме смешанных базовых групп)? То есть выделить отдельного юнита из группы и дать ему команду нельзя — только всей группе. Этот подход отлично себя зарекомендовал в других стратегических играх!



Кластер. Юнит на переднем плане — терраформер, он превращает горы и каньоны в ровное плато.



База. Вид изнутри периметра.



Как и всякая по-настоящему хорошая идея, схема "сквадов" моментально вписалась в геймплей. Причем не прилепилась где-то сбоку, а намертво вмонтировалась в концепт! Все это я понял буквально за несколько минут. Картинка разом уложилась в голове. Ну и что, что в других "сквадовых" стратегиях не отсутствовали добыча ресурсов и производство (**Dark Omen**, **Ground Control** — там "сквады" жестко заданы в начале миссии)? Это потому, что у них не было Кластеров! Да, Кластеры отлично увязывались со "сквадами" простым правилом — у каждого Кластера есть свой "сквад", и все юниты, производящиеся в Кластере, автоматом поступают в распоряжение определенного сквада. Как, вы не помните, что такое Кластеры? Помилуйте, это те самые отдельные выровненные территории, окруженные защитным периметром, которые одновременно служат и ресурсом, и базой для постройки всех строений. На скриншотах Кластеры легко узнать — это такие "пузыри". У игрока их может быть несколько.

Итак, четкая связь "Кластер-группа", укоренившись в голове игрока, решала сразу многие проблемы. Это и разрозненность юнитов (отныне игрок четко знает, как формируется и как управляется кластерная группа), и управление "мутациями" (теперь это делается одним щелчком мыши!), и другие. Я тут же запроектировал и специальные строения — станции, постройка которых делает возможным ту или иную "мутацию". Если станцию разрушить, то юниты соответствующего типа развалятся на базовые составляющие. Единственное, что потребовало крепких совместных раздумий, — это система управления "остатками", т.е. горсткой базовых юнитов, которые остаются после трансформации. Но и она в итоге была запихана в одну кнопочку.

Но все это было пока только в голове, а разработка игр — сложный коллективный процесс. Чтобы "ратифицировать" свое предложение, а особенно столь кардинальное и после года работы над проектом (когда уже все сделано по-другому!), — нужен



Огоньки, бегущие по периметру, — это монахи Конгрегации.

талант :). Я действовал очень аккуратно. Сначала привлек на свою сторону издателя в лице **Юрия Мирошникова** (он, помимо всего прочего, главный геймдизайнер в **"1С"**), бомбардируя его аргументами через "аську". Немаловажную роль сыграло и то, что **Крону** (главпрограммеру **"Периметра"**) идея тоже понравилась (повезло, что он любит "сквадовые" стратегии). Ну а потом было несколько суровых комбатных дизайн-собраний, вспышки красноречия, стратегические посулы, лужи крови и прочие девелоперские интриги :). К началу ноября вопрос был решен, и начался процесс непростой переделки "периметрических" внутренностей. И в настоящее время он еще продолжается... ■

The Elder Scrolls: Morrowind

Псмит
psmith@nm.ru

Жанр: RPG
Издатель: Bethesda Softworks
Разработчик: Bethesda Softworks
Дата выхода:
Весна-лето 2002 года
Системные требования
Необходимо:
PII-450, 128Mb, GeForce
Рекомендуется:
PIII-700, 256Mb, GeForce3

Наши в городе! Наконец-то можно потрогать **Morrowind** руками!

Bethesda поступила оригинально: вопреки всем традициям и канонам, она еще до релиза игры выпустила... редактор игрового мира. **The Elder Scrolls Construction Kit**. Нет, вы не увидите его на нашем диске — хотя бы уже потому, что его появление там исключает возможность поместить на диск хоть что-нибудь еще. Это действительно полный или почти полный редактор: двести мегабайт одних только моделей, без учета текстур.

Интерфейс самый простой — drag&drop. Вытаскиваем из каталога существ скелет, перетягиваем на карту. Устанавливаем поведение, вручаем ценные предметы — пошел!

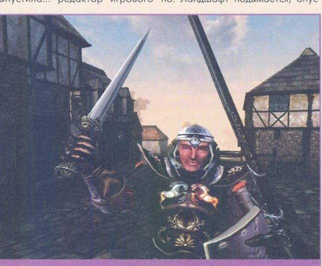
С территориями тоже несложно. Ландшафт подымается, опускается, текстурируется — все как полагается. А для подземелий предлагается набор деталей, этакое фэнтези-Lego: тащим кусок коридорчика, приклепываем дверку, лесенку, лючок...

Звуки, эффекты, триггеры — все это приделывается по мере необходимости.

А потом сотворенное своими руками произведение можно подключить к основной игре (которая, напоминаю, еще не с нами) — на правах плагина. И поделиться им с ближними. Можно ли сделать отдельный **Morrowind**, с нуля? Заменить логику игры? Пока вроде бы нет...

Вообще, редактор навевает легкие мысли о том, что игра будет гораздо более похожа на экшен, чем ожидается. Нет, никто не покушается на святое — на разветвленную ролевую систему. Но сам процесс...

Интересно было бы сравнить редакторы **Morrowind** и **Neverwinter Nights**. Последняя вообще сделана на 90% для использования редактора, а не прохождения стандартной однопользовательской игры. В **Neverwinter Nights** живность менее самостоятельна, зато там куча сюжетных триггеров. В **Morrowind** сюжет ре-



Сам мечом дерется, а лицо — как у проповедника.



Эти механизмы очень напоминают небезызвестную spider mine.





дактором затрагивается по минимуму — но можно плавно регулировать поведение.

В NWN гораздо больше того, что принято называть "квестовыми элементами": решения загадок (но не паззлов, упаси нас от этого все сто с лишним богов Забытых Королевств!), разветвленных бесед. В Morrowind — боевых областей и равноправных вариантов выбора.

В общем, игровая структура Morrowind рассчитана на проживание в мире, а не на сюжет. А чтобы сюжет не захирел и не уступил место прогулкам по эльфийским авеню — сделан жесткий прессинг временем. Мир разваливается, извольте спасать!

В Morrowind куда большую роль, чем принято в ролевых играх, играет погода. Пыльная буря от вулкана — это проблема! В особо мерзкую погодку не стоит затевать путешествие. Не потому, что буря "снимет хиты", а потому, что заплутаешь, аки ежик в тумане. А идти туда, не зная куда, да во враждебном окружении — развлечение специфическое. Перед дальними странствиями имеет смысл обратиться в Гидрометцентр за прогнозом!

Ну и прорисовано все, разумеется, в лучшем виде. Восходы с закатами, упомянутые бури...

На пейзаж тоже имеет смысл любоваться не только для получения приятных эмоций. А еще, например, для... геологоразведки. Никогда не обнаруживали на прогулке в горах залежи ценного металла? Не доводилось испытать ощущения старателей Юкона и Калифорнии?

Вообще, все детали на экране значимы. Это — огромная редкость в играх. В таком мире можно жить. ■

Warcraft III

Gr.Maximus
grmaximus@warcraftiii.ru

Жанр: RTS/RPG
Издатель: Blizzard
Разработчик: Blizzard
Дата выхода:
Первая половина 2002 года
Системные требования
Необходимо:
PII-400, 64Mb, 3D уск.
Рекомендуется: Не объявлены

В последние дни перед выходом бета-версии Blizzard взяли манеру чуть ли не каждый день рассказывать о серьезных изменениях в концепции игры. Кроме того, после нескольких месяцев относительного затишья мы наконец получили целую пачку скриншотов. Их ищите на компакте, а вот "серьезными изменениями" займемся прямо здесь.

Нежить, и с чем она вас ест

Недавно мы смогли увидеть в действии несколько весьма интересных юнитов и заклинаний этой расы — правда, игра также лишилась нескольких интересных элементов. Blizzard представила заклинание Death Pact, позволяющее его обладателю Death Knight'у убивать любого юнита нежити, присваивая себе хитпойнты убитого. Не менее интересное заклинание принадлежит другому герою нежити, Dread Lord'у, и называется Vampiric Aura. Это стандартный вампиризм: благодаря ему юниты нежити приобретают способность "высасывать" у противника хит-пойнты при атаке и повышать таким образом собственное здоровье. Этот герой научился также использовать спелл Dark Summoning, позволяющий призывать союзников из любой точки карты (аналогичная идея была реализована в StarCraft — помните способность recall у арбитра?). Dark Summoning появился у Dread Lord'а вместо прежнего ultimate spell — Charm; последний был отдан юниту Banshee, но с "некоторыми ограничениями".

Раз уж мы заговорили о нежити, стоит упомянуть Abomination. Как вы помните, это мерзкое создание "рождалось" при слиянии трех Ghoull'ов. Однако эта идея была отброшена разработчиками — все дело в балансе, ибо ранние юниты, коими и являются Gholl'ы, не требуют древесины для своего производства, в отличие от более продвинутых существ. Это означает, что игрок, создав Abomination на ранней стадии развития, получил бы немалое преимущество перед соперником, что могло бы нарушить баланс; кроме того, у него отпал бы стимул добывать древесину. Теперь Abomination производится в определенном здании нежити, правда, разработчики не уточнили, в каком именно.

Самый стильный юнит нежити — Necromancer — освоил заклинание Unholy Frenzy. Теперь он умеет усиливать своих союзников, увеличивая их атаку и скорость — правда, взамен расходуется их здоровье (аналог Stimpack из StarCraft).



Скриншот из одиночной кампании. На фоне храма Паладин и компания.

Skeleton Archer и Skeleton Warrior теперь "совмещены" в одном юните, который вызывается заклинанием Necromancer'а — Raise Dead. Оно является модальным: Necromancer может использовать его сам, без вмешательства игрока, при накоплении нужного количества маны. Само собой, для этого неподалеку должно оказаться "сырье" — свежие трупы.

И наконец, Liches теперь могут похвастаться заклинанием Death and Decay (ultimate spell). Довольно мощный спелл, заимствованный из WarCraft II, создает густые облака ядовитого газа, которые неспешно уничтожают все живое и неживое на выбранной площади. Медленно и верно... Чтобы предотвратить дальнейшее разложение материи, необходимо использовать заклинание Dispell либо же убить Lich'а.


Death Knight.


Death Lord.

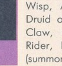
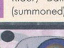
Шило на мыло

Стал известен окончательный список юнитов ночных эльфов: Wisp, Archer, Huntress, Dryad, Druid of the Talon, Druid of the Claw, Hippogryph, Hippogryph Rider, Ballista, Chimera, Treant (summoned). Среди них появилось и три новых — баллиста, Chimera (в прошлом — NPC) и неизвестный науке Hippogryph Rider. Наметанный глаз наверняка заметил отсутствие Assassin в списке — ее "вырезали" из игры ввиду того, что "она плохо вписывалась в концепцию юнитов, и мы видели в ней героя, тем не менее, нам пришлось отказаться от нее в пользу других". Что ж, одно заимствование из Diablo II прошло мимо.

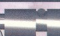
Ночные эльфы остались также без Sentinel — благородная воительница была заменена юнитом под названием Huntress. Любимым занятием этой — с виду темпераментной — женщины являются скачки на огромном тигре. Способности Sentinel перешли к ее "заместительнице".

Волк в стаде овец

Недавно разработчики продемонстрировали Polymorph — спелл, принадлежащий Sorceress. Напомню — он превращает вражеских юнитов (кроме героев) в безобидных овечек. Однако тут есть еще маленькая оговорка. Оказывается, у NPC также будут уровни силы (которые, правда никак нельзя повысить). NPC шестого уровня обладают полным иммунитетом к мощным заклинаниям индивиду-

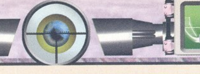













ального поражения — таким как Charm или Polymorph. Пока известно всего о двух столь мощных NPC — это Rock Golem и Red Dragon. Первый из них, по слухам, имеет иммунитет к магии вообще, а второй способен в одиночку угрохать огромнейшую армию.

Не прячьте ваши денежки

Не секрет, что изначально **Warcraft III** задумывался как игра для малопроизводительных систем. В свое время Blizzard обещали "комфортную работу на P-233"... Однако когда разработчики разослали требования для бета-версии, у многих глаза полезли на лоб. Еще бы — PIII 600/128Mb и 3D ускоритель с 32 метрами памяти есть далеко не у каждого, а ведь это, по словам разработчиков, минимум для беты! Чтобы не распугать потенциального покупателя, **Blizzard** начали рассказывать, что, мол, движок не очень оптимизирован, что тестирование как раз и поможет сделать его более быстрым, и все в таком духе.

Скорее всего, на момент выхода номера бета уже доплывет к нам из-за океана, так что у нас будет возможность проверить эти сведения и, само собой, сообщить вам о результатах инспекции.

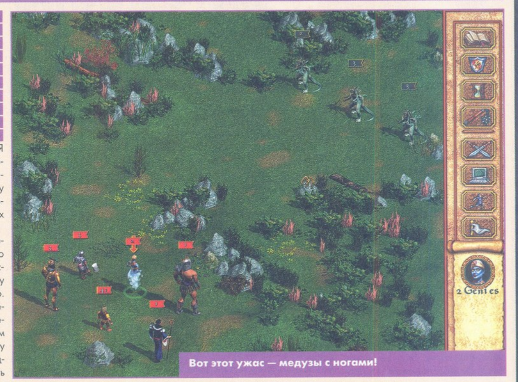


Своим ледяным дыханием Frost Wrym может замораживать даже постройки.

Heroes of Might and Magic IV

Марков Денис
kiar@zmail.ru

Жанр: TBS/RPG
Издатель: 3DO
Издатель в России: Бука
Локализация: Бука
Разработчик: New World Computing
Дата выхода: Март 2002 года
Системные требования
Необходимо: PII-266, 32Mb
Рекомендуется: PIII-500, 64Mb



Вот этот ужас — медузы с ногами!

Эмоции льются через край. Я готов дико кричать с балкона, я готов бегать по потолку, я готов биться головой об стену (предварительно надев каску, конечно). Я увидел ИХ. Четвертых **"Героев"**.

Специально для этого я посетил офис **"Буки"** — официального издателя игры на территории России и стран СНГ. За игрой в бету два часа пролетели незаметно. Еще минут двадцать заняла беседа с **Владимиром Миняевым** — менеджером по локализациям. Таким образом, удалось поймать сразу двух зайцев: узнать, что же представляет собой игра, и получить сведения об ее издании в России. Начнем, конечно же, с первого.



Получив очередной уровень, герой может улучшить или приобрести один из трех навыков.

Увидеть HoMM и... написать

Итак, что же это за зверь — **Heroes of Might and Magic IV**? Спешу вас обрадовать: несмотря на все нововведения и изменения, о которых мы не раз говорили в предыдущих номерах **"Мании"**, это все те же знакомые нам **"Герои"**. Слава богу, разработчики не стали изобретать велосипед, вводя в игру вид от первого лица, трехмерный ландшафт, возможность поворота камеры и прочие модные навороты. Вообще, каждая часть серии **HoMM** фактически представляла собой сильно измененную предыдущую. Добавлялись новые возможности, существа, заклинания. Менялся графический движок. Но сама суть оставалась неизменной. В этом смысле четвертая часть оказалась логичным продолжением третьей. Это все та же любимая всеми нами игра, обросшая диким количеством всяких разностей, но ничуть от этого не потерявшая.

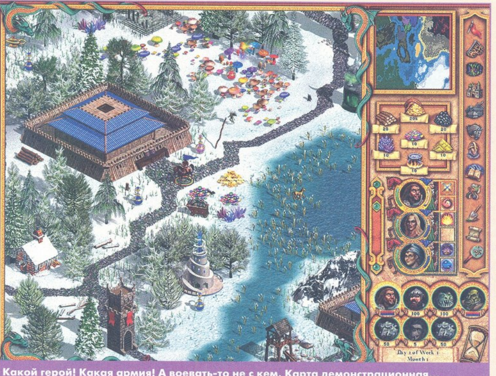
А на вид ничего...

Если человека встречают по одежке, то игру — по интерфейсу. С него наш обзор и начнем. В целом, здесь все традиционно. Хотя поперву — методом научного тыка — разобраться трудновато. Как и в предыдущих частях игры,









Какой герой! Какая армия! А воевать-то не с кем. Карта демонстрационная...

придется посмотреть всплывающие подсказки для каждой кнопочки. Тем более что здесь их стало гораздо больше. К уже присутствовавшим ранее на стратегическом экране Kingdom overview, Move hero и Game options прибавились такие пункты, как, скажем, Find army. Полезность последнего сомнений не вызывает — достаточно хоть раз увидеть карты, размер которых был значительно увеличен со времен предыдущей части игры. Теперь для того, чтобы полностью обойти даже самую маленькую, может понадобиться не один час. А если она еще и с подземельем...

Само собой, что никуда не делась мини-карта. Без нее играть было бы куда сложнее. Но вот дальше опять новинка. Вместо находящихся рядом друг с другом списков городов и героев на экране теперь отображен только один из них. Естественно, что присутствует специальная кнопка, переключающая эти два режима. Рядом с каждым изображением города есть еще по одной мини-карте, на которых жирными точками указано, где конкретно данное поселение расположено. Ничего не скажешь — удачная задумка.

Что касается интерфейса экрана сражения, то здесь кнопки те же, что и были в предыдущих частях. Только расположены они теперь не внизу экрана горизонтально, а справа — вертикально. Поначалу непривычно, но через некоторое время кажется, что так всегда и было.

В связи с тем, что поле боя стало на порядок больше, некоторым существам придется истратить аж 3-4 хода, чтобы наконец добраться до противника. Отсюда еще одно интересное нововведение: около курсора появляется число, говорящее о том, сколько ходов займет перемещение юнита к данной точке. Аналогичная система была и в **HoMM III**, но там она присутствовала только на основной карте. Также при стрельбе около курсора появляется дробь, показывающая, какая часть максимального повреждения будет нанесена выстрелом.

От Парижа до Находки

Как известно, городов теперь всего шесть. Не так уж и много по сравнению с тем, что было раньше. Но они сделаны на порядок красивее и интереснее — это факт. Лимит на количество построек за ход исчез. Теперь можно строить хоть все сразу — были бы деньги. Кстати, для этого в бете (не уверен насчет релиза) предусмотрена даже специальная кнопка, при клике на которую строятся сразу все здания. Странное ощущение испытываешь, когда на пустынной поляне спустя секунду видишь полностью отстроенный город.

Небольшие нарекания может вызвать изображение слотов для войск. Теперь они круглые и совсем маленькие. Порой отличить героя от монстра можно только по красной и синей полоскам хит- и спелл-пойнтов соответственно. Естественно, что ни о каком изображении в полный рост речи не идет. Все, что мы сможем увидеть, — это лица персонажей.

Поначалу странно и то, что существа теперь рождаются не раз в неделю, а постоянно. Самые слабые появляются по несколько штук в день, а сильные — раз в три дня.

Виновники торжества

Нанимать героев, как и раньше, можно в таверне. Разница в том, что теперь выбор не ограничивается двумя персонажами. Взору игрока предстает одиннадцать слотов: один в центре и десять вокруг него. Для каждого из начальных классов отведено свое специальное место. То есть портреты варваров всегда появляются посередине, лордов — справа вверху и так далее. Нанять любого героя можно только в Stronghold. В каждом же из остальных городов, вопреки ожиданиям, можно выбирать не из 2-3, а из гораздо большего количества классов. Так, в Asylum мне было предложено выбрать из такого списка: Shaman, Barbarian, Archer, Magician, Rogue, Necromancer и Warrior. Некоторые персонажи, кстати, уже знакомы нам по предыдущим частям игры. В частности, для странствий по бескрайним просторам демо-уровня я выбрал бывшего Overlord, а теперь Rogue по имени Ajit.

Герои способны менять классы по ходу развития. Так, после часа игры вышеназванный персонаж превратился в Sentinel 31-го уровня. Спешу огорчить тех, кто считает, что можно будет победить любого соперника только хорошо прокачанным героем без участия армии. Несмотря на ходившие по Интернету слухи, что герои высоких уровней практически непобедимы, в бете картина иная. Обратите внимание на скриншоты, показывающие разницу между 1-ым и 31-ым уровнями героя. Не такая уж она и существенная.

Цена героя, между прочим, теперь не фиксирована. В зависимости от класса, а также набора навыков персонажа вы можете заплатить за него 1500, 2000 или 2500 золотых. Сразу же замечу, что масштаб цен остался приблизительно тем же. То есть стоимости всех строений и существ вполне реально сопоставить с их аналогами из третьей части.

Талантливый герой талантлив во всем!

Говоря о героях, нельзя не затронуть тему навыков. Прежде всего, следует упомянуть о том, что скиллы будут делиться на начальные и приобретаемые по ходу развития. При этом обладание не-

Такой набор заклинаний был у меня в полностью отстроенной башне города Asylum. Следовательно, представленные здесь спеллы относятся к школам Chaos, Death и Nature.

Первый уровень:	**Bloodlust; Fire Aura; Curse; Summon Leprechaun; Raise Skeletons; Sparks; Summon Wolf**
Второй уровень:	**Animate Dead; First Strike; Misfortune; Quicksand; Mire; Spell Shackles; Rock Growth**
Третий уровень:	**Mass Cancellation; Fireball; Mass Speed; Ice Demon; Magic Mirror; Summon Air Elemental**
Четвертый уровень:	**Summon Venom Spawn; Implosion; Inferno; Summon Griffin;**
Пятый уровень	**Summon Devil; Chain Lightning; Summon Phoenix**



Как и в предыдущих частях игры, некоторые здания недоступны в определенных сценариях. Asylum.

которыми дает возможность развития других. Так, начальный навык Combat на уровне Basic дает возможность изучить Toughness, Archery и Resistance на уровне Advanced.

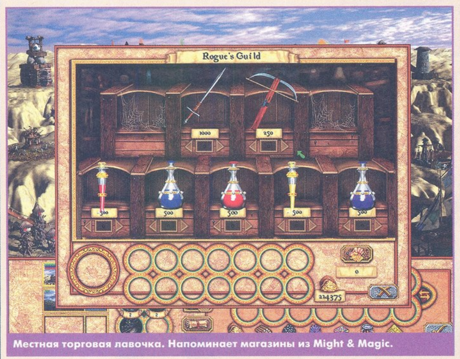
Что касается количества навыков. О том, что у варвара их будет не 2, как обычно, а 3, знают все, следившие за новостями от разработчиков. Но вот еще один сюрприз: у некоторых классов навык будет всего один. Не так все просто...

Артефакты...

Количество артефактов просто поражает. Здесь и мечи, и щиты, и плащи, и многое-многое другое. Как и раньше, на один слот приходится один предмет. То есть в десяти сапогах одновременно щеголять не получится. Интересно, что самих слотов как таковых теперь нету. То есть они просто не изображены на экране (см. скриншот). Некоторые артефакты перешли из предыдущих частей. В частности, были замечены Lion's Shield of Courage и Dragon Scale Armor. Но есть и огромное количество новых. Действуют они теперь только на героя, а не на всю армию сразу, за редким исключением.

Естественно, что артефакты валяются на земле, защищенные группами монстров. Несмотря на то, что последние теперь могут передвигаться, не надейтесь на возможность выманить их и забрать артефакт просто так. Рано радуетесь — они тоже не дураки...

Найти артефакты можно и в сундуках. Подобное уже было в предыдущих частях игры. Но теперь здесь появилась еще одна фича. На некоторых картах можно найти такие предметы, как backpack'и. Не уверен, что там всегда ле-



Местная торговая лавочка. Напоминает магазины из Might & Magic.





жат артефакты, но мне оба раза попались какие-то низкоуровневые мечи.

...И прочие рулезы

Но не одними артефактами сыт человек. В игре присутствуют и другие предметы. Прежде всего, это всем известные зелья (potions). Ничего особенного, в принципе, здесь нет. Фактически, это низкоуровневые спеллы, которые можно кастовать без потери спелл-пойнтов. Относительно высока их цена — 500 золотых за флакон. Так что учтите: использовать их каждый ход, удваивая, по сути, количество наложенных заклинаний, не удастся. Вместе с тем цена достаточно низка для того, чтобы выдавать по паре зелий каждому герою. Так, на черный день.

Кроме зелий, в игре присутствуют некоторые подобия артефактов, исчезающие сразу же после их применения. Так, Sapphire of Health (см. рисунок), принимавшийся поначалу многими за артефакт, просто восстанавливает у подобравшего его героя несколько хит-пойнтов, а затем исчезает. Из подобных предметов я столкнулся и с Ruby of Offense. Этот камень навсегда поднимал наносимый героем урон на 2-4 единицы. Еще раз замечу: эти предметы исчезают. Так что прокачивать толпы героев, гоняя их по карте от локации к локации, не получится.

Зайцы из шляпы

Магия в новых **"Героях"** включает аж целых пять школ. По одной на каждый город, кроме Stronghold. В полностью отстроенной башне присутствуют 7 заклинаний первого уровня, 7 — второго, 6 — третьего, 4 — четвертого и 3 — пятого (см. врезку). Интересен интерфейс книги заклинаний. Помимо привычных закладок с названиями школ магии, существуют еще закладки по типу заклинания. Отдельно собраны проклятия, отдельно — благословения, отдельно — атакующие спеллы и т.д.

Никуда не делась и врожденная сопротивляемость существ к магии. Скажем, берсерки обладают иммунитетом к Bloodlust. Никуда не делась и частичная сопротивляемость. Гномы все так же могут иногда противостоять заклинаниям. Для големов спеллы почти безвредны.

Люююдии!!! Люди?

Самое первое, что меня поразило — это то, что отряд существ, стоявших неподалеку от моего героя, уже на втором ходу атаковал его армию. Ну нельзя же так! Я еще не успел дух перевести от того, что наконец-то игру увидел, а тут такие потрясения. Интересно, что анимация существ на adventure map повторяет точь-в-точь их анимацию во время боя. Скажем, если вы управляете отрядом черных драконов без героя, то он и будет представлен на карте в виде дракона. При перемещении он будет летать, размахивая крыльями и периодически изрыгая огонь. Выглядит, скажу вам, просто потрясающе. После **HoMM III** немного удивляет внешний вид некоторых монстров. Стоящая на ногах Medusa — да такое только в страшном сне присниться могло!

Необходимо сказать несколько слов о существах, имеющих свою собственную книгу заклинаний. Ярчайший пример — Genies. У них в книге изначально содержатся штук 10-15 заклинаний благословения. Кроме банального Bless, сюда же относятся всяческие защитные заклинания, спеллы, придающие сопротивляемость магии, и многие другие. К сожалению, скастовать что-нибудь еще джинны не могут — заклинания в их книги не добавляются.

Чаша весов

В последнее время очень часто доводилось слышать многочисленных фанатов игры, высказывающих сомнения в соблюдении игрового баланса. Согласен, после игры в **HoMM III** количество хит-пойнтов, например, у черного дракона потрясает — 1100. То есть почти в четыре раза больше, чем было раньше. "Какой же тут баланс?" "Да ведь одним драконом можно будет всех вынести!" Такие выкрики раздавались то тут, то там. Спешу успокоить. Во-первых, стоит дракон соответствующе. Это вам не какой-нибудь копеечный гном, который скопытится, стоит на него только посмотреть. Во-вторых, 1100 хитов — это не так и много. То есть среднестатистическая армия убьет его хода за два-три. Так что за баланс можете не волноваться. В конце концов, **NWC** не первый год занимаются этим вопросом.

Что касается интересных особенностей монстров, то поразило, что Berserker'ами никак нельзя управлять. Они сражаются абсолютно без контроля со стороны игрока. Что они сделают на следующий ход, зависит только от них. Правда, сражаются они весьма неплохо, да и своих не атакуют. Так что резон их покупать есть.

Когда?!!

"Ну когда же, когда?" — спросите вы. Как известно, за рубежом игра выйдет 28 марта. Из разговора с менеджером по локализациям **"Буки"** — **Владимиром Миняевым** — мне удалось узнать следующие факты. Во-первых, сразу же после зарубежного релиза в Москву будут отправлены все необходимые данные, включая localization kit, с помощью которого, собственно, и происходит локализация игры. Сразу же начнут работу команды переводчиков и программистов. Причем программисты будут те же, что работали над третьей частью игры. На вопрос о соответствии имен собственных из русской версии третьих **"Героев"** именам собственным из локализации четвертых Владимир ответил, что оставлены будут только удачные моменты перевода. То, что подвергалось в свое время нещадной критике, будет переделано.

На прилавках игру можно будет увидеть приблизительно через два месяца после начала работ. Следовательно, к июню можно ждать.

◆ ◆ ◆

В заключение хотелось бы поблагодарить компанию **"Бука"** за предоставленную возможность поиграть в бета-версию **HoMM IV**. Особое спасибо **Марине Белобородовой** и **Владимиру Миняеву**. Отдельное спасибо **Владимиру Миняеву** за вкусный кофе :-).

Параметр:	Уровень 1	Уровень 31
	см. рис. 1	см. рис. 2
Наносимый урон	22-33	82-123
Хит-пойнты	220	766



Остальные параметры не изменились. Как видите, даже на 31 уровне, с 803.000 опыта (ну читер я, читер, ругайте меня) герой сражается слабее черного дракона. Благо что хоть колдует немного...

*Ведущий рубрики: **Антон Логвинов** (fx@igromania.ru)*
*При содействии **Dash** (dash@igromania.ru)*
*и **Doctor** (rod@igromania.ru)*

КРАТКИЕ ОБЗОРЫ

Bacteria

Жанр: Аркада
Издатель: BlackStar/NetGames
Разработчик: FINarts
Похожесть: Star Wars: Starfighter
Системные требования: PII-300(PII-450), 32(64)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

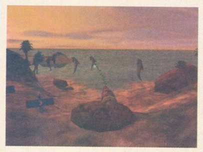


Очередная игра от неизвестного разработчика. Сюжетно напоминает фантастический фильм **"Внутренний мир"**. Очень ценный ученый Михаил Разаров (спасибо разработчикам за русского) медленно погибает от неизвестной заразы, размножающейся с невиданной скоростью. Корпорация ARMTECH решает запустить в кровяное русло сверхважного ученого миниатюрный корабль (кстати, с виду он очень напоминает B-Wing) с игроком на борту. Ну а дальше понеслось — путешествие по телу ученого с целью сбора информации, нахождения частиц бактерии и их уничтожения. Бактерия отчаянно сопротивляется: все ее части — разного вида и степени агрессивности монстры с большим количеством щупалец. По жанру игра напоминает космосим, только в более аркадном исполнении. Сделана сия гамеса довольно стильно (особенно здорово выглядят менюшки), обладает приятной графикой, незатейливым геймплеем, но вряд ли сможет увлечь надолго.

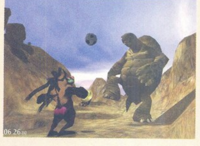
Рейтинг: 5,5

Black & White: Creature Isle

Жанр: GodSim
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Lionhead
Похожесть: Black & White
Системные требования: PII-350(PIII-600), 64(128)Mb, 16(64)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один



"На свете счастья нет, а есть покой и воля," — пробормотал бы задумчиво А.С.Пушкин, поиграв в **Creature Isle**. Этого аддона фанаты ждали как манны небесной, но вместо прекрасного продолжения оригинальной игры из-под пера **Lionhead** вышел сборник аркад и настольных игр "по мотивам Black & White". От прежней игры не осталось, увы, практически ничего.



Идея в следующем. Есть атолл, на котором обитают несколько других Существ. Черепаха, носорог, волк — все они принадлежат к некоему сообществу, путь в которое нам пока закрыт. Чтобы нас тоже приняли в песочницу, необходимо пройти ряд испытаний. Задумывались они как испытания силы, ловкости, умения драться и владеть магией, а в итоге получилась сплошная проверка игрока на терпеливость.

Вместе со своим Существом вам необходимо выиграть в нескольких мини-играх. Это может быть боулинг, драка с другим Существом или даже прятки. Самое сложное испытание — педагогическое. Из найденного вами яйца на свет появляется цыпленок (либо утка — как получится) по имени Tyke. Он должен научиться у вашего Существа всем необходимым умениям. В случае успеха у вас появится пернатый помощник — и тогда... возможно, тогда ваше Существо найдет себе пару (да-да! Существо-женщину!) и продолжит род.

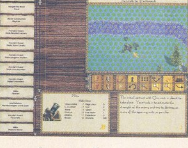
В **Creature Isle** практически не воспроизведена атмосфера оригинальной игры. Утратив иллюзию полной свободы, попав в жесткие рамки испытаний, игрок быстро заскучает и, возможно, даже не станет доигрывать до финала. Ситуация осложняется тем, что масштабная физика **Black & White**, так прекрасно проявившая себя в оригинальной игре, здесь только мешает делу. Аркады — но в них все так медленно. Раздражает.

Конечно, тем, кто за месяцы ожидания аддона совсем озверел от ностальгии, игра может и приглянуться. Но у меня сложилось четкое ощущение, что **Мулинье** к проекту и пальцем не притронулся.

Рейтинг: 7,0

Demonworld II: Dark Armies

Жанр: Стратегия
Издатель: Egmont Interactive
Разработчик: Ikarion Software
Похожесть: DemonWorld
Системные требования: PII-300(PII-350), 16(32)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер: Локальная сеть, интернет
Сколько CD: Два



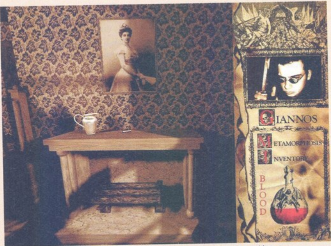
Нет, все-таки не перевелись еще наглые разработчики на свете! Провалившийся несколько лет назад оригинальный **Demonworld** по одноименному настольнику (очень популярному, кстати), казалось бы, должен был заставить призадуматься ребят из **Ikarion Software** — ан нет, они с бессмысленным упорством стали ваять продолжение. Видимо, уж больно выгодное это дело! Если вычеркнуть из игры все, что касается оригинальной вселенной, то получится просто убогая пошаговая стратегия с нулевым геймплеем и весьма сомнительным графическим оформлением. Самое печальное, что все это продается аж на двух дисках, где общее отвратительное содержание дополняют морально устаревшие ролики! Музыка дешевая, звук никакой. Очередной провал. Что делали "икарионцы" четыре года — непонятно.

Рейтинг: 2,0

Erevos

Жанр: Псевдоквест
Издатель: Genadios Editions
Разработчик: NYX
Похожесть: Нет
Системные требования: P100 (P200), 16(32)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

Совершенно потрясающая игра, которая просто не имеет аналогов в мире. Держитесь — такого вы еще не видели! Обещаю, что любая картинка из этой игры поразит вас просто до глубины души. Описать это словами невозможно, хотя я, конечно, попытаюсь. Итак, стартовый ролик: непонятный дятел идет с пластмассовым пистолетом по лесу, камера постоянно трясется, подражая фильму **"Ведьма из Блэр"**. Через некоторое время перед игроком предстает душераздирающая



картина — камень, старательно измазанный кетчупом. Как, уже сдают нервы? То ли еще будет! Неожиданно тип с пистолетом падает на землю, измазавшись в том же кетчупе, а перед игроком возникает самая страшная картина, которую он когда-либо видел, — главное меню. Дальше он запускает саму игру, и... ему становится не просто плохо — ему становится невыносимо плохо! Еще бы, ведь перед ним предстает псевдоквест, до уродства которого далеко даже избранным произведениям конторы **Wanadoo**!

Создается отчетливое впечатление, что игра была сделана за пару дней буквально на коленке. Замечательный пример того, до каких пределов может дойти лень разработчиков. Интересно, они в книгу Гиннеса не обращались? Уверен, их куда-нибудь да записали бы.

Кстати, **Erevos** упорно отказывается запускаться днем (!), как будто, если играть ночью, что-то изменится...

Рейтинг: 0

Fortress Europe: Liberation of France

Жанр: Wargame
Издатель: Lamb Software
Разработчик: Matrix Games
Похожесть: Нет
Системные требования: P100 (P200), 16(32)Mb, 1(4)Mb Video
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один



Если вы откроете один из первых номеров **"Мании"** за прошлый год, то обнаружите там краткий обзор воргейма **Normandy**. Так вот, **Fortress Europe** — самый настоящий **Normandy v2.0**, продаваемый по второму разу. Отличий практически нет. Все такой же идиотский воргейм для узкого круга ограниченных людей. Правда, на этот раз разработчики "пофиксили" почти все баги и добавили отстойный вступительный ролик. И если в предыдущую часть играть было просто невозможно, то в эту при желании — вполне... Правда, я сильно сомневаюсь, что желание это возникнет. Лучше еще раз поиграть в какой-нибудь из **Panzer General**, нежели в это убожество.

Рейтинг: 3,0

Salt Lake 2002

Жанр: Спортивный симулятор
Издатель: Eidos Interactive
Разработчик: ATD
Похожесть: Sidney 2000
Системные требования: PII-450(PIII-800), 64(128)Mb, 16(32)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

Eidos представляет очередной спортивный симулятор, на сей раз позволяющий поучаствовать в шести видах спорта из зимней олимпийской программы. Шесть видов — конечно, не слишком много по сравнению со старой **Winter Games**, но она существовала когда-то, а **Salt Lake 2002** существует сейчас. Обделены вниманием оказались виды спорта, в которых необходимо длительное движение по ровной поверхности. Видимо, пожалели несчастных геймеров, которым пришлось бы терпеливо долбить по клавишам для продвижения спортсмена к финишу.

Все желающие получат возможность поучаствовать в скоростном спуске, слаломе, акробатических прыжках (один из подвидов фристайла), параллельном слаломе (сноуборд), прыжках с трамплина K120 и заездах на бобе-двойке.

Игра явно создавалась для приставок, что сказалось на управлении. Оно состоит из шести кнопок. Особых неудобств с управлением не испытываешь, но прыжки с трамплина и особенно акробатические прыжки получаются очень коряво. В этих видах необходимо использовать кучу дополнительной информации, и прыжки превращаются из веселой гонки за медалями в тяжелую работу. Весьма неудобны меню игры — они тоже явно приставочного происхождения.



Графика очень неплоха, музыка и звук на уровне. Зато есть набор интересных глюков. Никогда, например, не знал, что в сборной России так много негров, да еще и в зимних видах спорта. Неудачно приземлившийся прыгун с трамплина пачкается об снег и становится черного цвета. В США серьезные проблемы с экологией?

Рейтинг: 6,5

WilliamsF1 Team Driver

Жанр: Аркада
Издатель: THQ
Разработчик: KnowWonder Digital Mediaworks
Похожесть: Warm UP!
Системные требования: PII-300(PII-400), 32(64)Mb, 8(16)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть, интернет, модем
Сколько CD: Один

Очередная игра из серии **HotWheels**. Мы предупреждали, что грядет лавина отстоя под этой маркой, так что не удивляйтесь этому "творенью". Авторы игры, **KnowWonder**, стали всемирно известны после

недавней игры про Гарри Поттера. А тут они, видимо, просто попались под руку прожорливому издателю **THQ**, который предложил команде поработать над игрушкой "под заказ". От такой шабашки, да еще и с официальной лицензией от **Williams**, сложно было отказаться, и **KW** с удовольствием взялись за работу. Поскольку в качестве основного достоинства игры предполагалось громкое название, а никто из **KW**, видимо, не знал, из чего сделаны симуляторы, — разработчики решили: быть **WilliamsF1 Team Driver** аркадой.



Аркадка вышла, прямо скажем, никакая. Два режима — карьера и одиночный заезд. Четыре класса: **Kart** (карты), **F1600** (карты покруче), **F3** ("недоформулы") и, естественно **F1**. Есть еще так называемый Coach Mode — тест на технические знания о "Формуле-1". В игре — нулевой геймплей, полное отсутствие адреналина и плохая управляемость. Плюс тройка ужасных по качеству видеоинтервью с Фрэнком Вильямсом и Патриком Хедом. Про графику даже не говорю — сами догадаетесь.

Закончив работу над **WF1TD**, ребята из **KW** так испугались своего детища, что в титрах с перепугу написали "This product is a WilliamsF1 marketing initiative" — типа, невиноватые мы, они сами попросили.

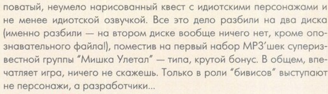
Рейтинг: 1,0

Вовочка и Петечка

Жанр: Что-то вроде квеста
Издатель: 1С
Разработчик: Avalon Style Entertainment
Похожесть: B&B
Системные требования: P-133(PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Два

Свершилась революция! Граждане геймеры, теперь у нас на родине есть свои Бивис и Батхед — всем три раза кричать ура! Именно так считают разработчики из **Avalon Style Entertainment**, позиционируя свою игру как "наш ответ телкам и пиву".

На месте **Avalon** я не стал бы так громогласно заявлять о своем продукте — очень непросто тягаться с такими признанными авторитетами современной молодежи (хе-хе). Тем более что Вовочка и Петечка не очень годятся в конкуренты. Видите ли, Бивис с Батхедом — это не только носители непроходимой тупости и виртуозной пошлости, но и, прежде всего, пародия, жестокая карикатура. Вовочка и Петечка не могут себе позволить нечто подобное, ибо они — обычные недоноски из младших классов, в их образах нет ни малейшей карикатурности и намека на "виртуозную пошлость". К тому же, стремление разработчиков снизить возрастной ценз оставило для русской парочки только одно слова из репертуара американских прообразов — приснопамятное "типа". Если уж создавать отечественных Бивиса и Батхеда, то по полной: чтоб, значит, крутые перцы Вован и Петруха были, с полным набором фраз и поступков в духе отъявленного хулиганья! А так получился глу-



поватый, неумело нарисованный квест с идиотскими персонажами и не менее идиотской озвучкой. Все это дело разбили на два диска (именно разбили — на втором диске вообще ничего нет, кроме опознавательного файла!), поместив на первый набор MP3'шек суперизвестной группы "Мишка Улетал" — типа, крутой бонус. В общем, впечатляет игра, ничего не скажешь. Только в роли "бивисов" выступают не персонажи, а разработчики...

Рейтинг: 1,5

Казанова: все соблазны Венеции

Жанр: Action/Adventure
Издатель: 1С/Wanadoo
Разработчик: Nival Interactive/Arxel Tribe
Похожесть: DragonRaiders
Системные требования: PII-300 (PII-400), 16(32)Mb, 16(32)Mb 3D уск.*
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Два

Если вы подумали, что это историческая игра про "настоящего" Казанову, то жестоко ошиблись. Нет, конечно, сия личность здесь присутствует, но с реальным прототипом его связывает только имя и высокий скилл по обольщению представительниц прекрасного пола. Вместе с ним нам предстоит побывать в Венеции XVII века — но, опять же, не в реальной, а вымышленной. Здесь улицы не покрыты водой, везде расхаживают наряженные дамы, а гондольеры направляют свои гондолы по воздуху.

Игра принадлежит к жанру action/adventure — многочисленные разговоры здесь чередуются с фехтованием, а квесты связывают все это "разнообразие" воедино. Цель Казановы — отомстить пиратам,



порубившим в капусту его мать. Сие благородное занятие займет от силы один вечер, ибо игра коротка и проста, как две копейки.

Графика представляет собой среднего качества симбиоз пререндеренных бэкграундов и трехмерных моделей. Музыка приятна, но не более. Как в английской, так и в русской версии — прекрасно озвученные диалоги. В целом, средней руки проект, но лучше многих игр, выходящих из-под пера **Wanadoo** и **Arxel Tribes**.

Рейтинг: 6,0

Лохотронщик: Crazy Loto

Жанр: Аркада
Издатель: Бука
Разработчик: Рудольф Лачинов
Похожесть: Сборники классических игр
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 1(4)Mb Video
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

Не нужно удивляться, глядя в графу "разработчик", — эту игру действительно сделал один человек. **"Лохотронщик"** — это очень большая подборка классических аркад. Но все они... вылеплены из пластилина!

Если "червяком" и "паратрупером" сейчас никого не удивишь, то римейки таких вещей, как "сумасшедший фермер" или "повар", заставляют прямо-таки вспомнить детство. Как, вы не помните? Были такие мини-игры на батарейках с двумя/четырьмя кнопками. В них нужно было ловить фермером яйца в корзину, машинкой объезжать препятствия, бегать со сковородкой и подбрасывать вверх рыбешки и т.д. Все



это есть здесь! А помните автомат "Морской бой", где, глядя в перископ, нужно было пускать торпеды по кораблям и подлодкам? Тут есть и его аналог! Перечислять все виды аркад бесполезно — их уйма. Кстати, играть предстоит на деньги.

Единственное, что огорчает — ужасная озвучка. Голоса записаны на дешевом микрофоне и обработаны простейшим способом, да еще воспроизводятся в очень низком качестве. Ну и местами "пластилиновость" игры ее подводит — страдает качество и геймплей некоторых игр, например, того же "паратрупера".

Рейтинг: 7,0

Пирамида

Жанр: Бильярд
Издатель: Бука
Разработчик: Шарк
Похожесть: Virtual Pool
Системные требования: P200 (PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb 3D уск.
Мультиплеер: Локальная сеть
Сколько CD: Один

Отечественных игр из года в год становится все больше и больше, качество их растет вместе с количеством тем, охваченных разработчиками. **"Пирамида"** — первая работа наших соотечественников на ниве компьютерного бильярда. То, что проделали разработчики из **"Шарка"**, достойно всяческих похвал. Присутствует 25 (!) разновидностей бильярда и редактор правил, приятная во всех отношениях музыка, достойная физика и возможность играть по сети — что еще для счастья нужно?! Единственно, что огорчает — графическая реализация. Максимум — 800х600, 16 бит, да и сама картинка не блещет. Зато можно запустить в окне и спокойно разыгрывать партию с друзьями, попутно занимаясь каким-нибудь другим делом. Всем поклонникам бильярда и желающим ознакомиться с правилами (справочная система здесь очень и очень сильна) всячески рекомендуется. Глядишь, к следующей части и графику подкрасят.



Рейтинг: 7,0

Солярис 104

Жанр: Аркада
Издатель: Акелла/Game Active Networks
Разработчик: Apollo Entertainment Software
Похожесть: Xenon
Системные требования: P200(PII-300), 32(64)Mb, 4(8)Mb Video
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один

"Солярис" — игра почти легендарная. Она вышла еще в прошлом году, стала просто мегахитом, но продавалась исключительно через Интернет, что лишало отечественных геймеров возможности в нее поиграть. Но вот теперь, спустя год, компания **"Акелла"** сделала нам, без преувеличения, блестящий подарок — она издала игру в России! Отрадно, что акелловская версия сильно отличается от интернетовского релиза — во-первых, в ней появилось несколько новых уровней, а во-вторых, присутствуют видеоролики!



Теперь пару слов для тех, кто еще не знает, что такое **"Солярис"**. **Solaris 104** — это блестящий во всех отношениях представитель редкого нынче жанра скроллинговых аркад-стрелялок. Раньше таких игр было пруд пруди, но сейчас наблюдается их тотальный дефицит. Геймплей до безобразия прост — летит себе кораблик, стреляет и подбирает бонусы. В конце уровня — босс. За боссом — следующий уровень, а в конце следующего уровня — догадайтесь кто... Совершенно безбашенный геймплей, отличная, хоть и спрайтовая, графика, море врагов и интереснейшие боссы — все это **"Солярис"**. Это одна из тех игр, которые лично мне могут и за год не наскучить. Чего и вам желаю.

Рейтинг: 9,5

Странная история доктора Джекила и мистера Хайда

Жанр: Action/Adventure
Издатель: 1С/Wanadoo/Cryo
Разработчик: Nival Interactive/In Utero
Похожесть: American McGee's Alice
Системные требования: PII-300 (PII-400), 16(32)Mb, 16(32)Mb 3D уск.*
Мультиплеер: Нет
Сколько CD: Один



Это приподнявшаяся локализация игры **Jekyll&Hide**, вышедшей более года назад! Увы, становится дурной традицией выпускать русские версии спустя год...

Игра базируется на одноименном романе **Стивенсона**, который уже не раз экранизировался и, по некоторым мнениям, является чуть ли не родоначальником жанра "триллер". Разработчики из **In Utero** не стали повторять сюжет книги (как и многие экранизации), а как бы продолжили его, немного переделав концовку. Игра очень напоминает **American McGee's Alice** — геймплеем, общей шизанутостью и психоделической музыкой... Доктор Джекил (вид от третьего лица) под вашим управлением расправляется с врагами, иногда передавая свои обязанности мистеру Хайду (его вторая — злая — "половина"). И все с одной целью — спасти украденную дочь.

"Странная история" и в самом деле оказалась странноватой даже для конца 2000 года: унылый дизайн уровней, однообразный геймплей и дебильнейшая камера. Зато сюжет хорош, ничего не скажешь. В русском варианте он особенно приятен и может стать поводом для покупки игры. Если вам нужна игра на вечер-другой и вам понравилась **"Алиса"** — **"Странная история"** тоже может прийтись ко двору, несмотря на то, что уступает оной практически по всем параметрам.

Рейтинг: 6,0

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

Operation Flashpoint: Red Hammer





▲ Оказывается, когда-то сопротивление на Эвероне имело организованные укрепрайоны!

Рассказывать о крутости и феноменальности Flashpoint — дело неблагодарное, ибо все и так все знают, да и тема для разговора у нас с вами сегодня несколько другая. Напомню лишь, что в нашем хит-параде'2001 эта игра получила аж три почетных титула: "Лучшая тактическая игра 2001 года", "Самая революционная игра 2001 года" и, наконец, "Лучшая игра 2001 года". Как не быть тут аддону?

Анонс Red Hammer прозвучал в ушах российских поклонников игры довольно громко. Еще бы, ведь после тотального "опускания" русских в оригинале всем нам так хотелось показать янки, где раки зимуют! А рассказы разработчиков о бравом спецназовце Дмитрии Лукине, который устроил кровавую месть войскам НАТО за уничтожение своего отряда, только подогревали интерес. Только сейчас все поняли, насколько они были наивны в своих ожиданиях.

Крэйзи раша

Сюжетная линия RH призвана рассказать нам ту же самую историю войны 1985 года, но с противоположной стороны. Стороны — но НЕ точки зрения, как некоторые могли бы подумать, читая анонс. В этом-то вся и соль — противные чехи опять подают нам сюжет под тем же пронатовским соусом! Русские здесь выезжают на зачистки (в буквальном смысле) мирного населения, которое, кстати, дерется в десять раз профессиональней любого пехотинца НАТО. Кучка фермеров с винтовками Kozlice может завалить целый взвод русских солдат.

В брифингах открытым текстом говорят, что, мол, ты там мирных особо не стреляй, но если чего, то и переживай не особо. Обычные гражданские, завидев издалека нашего Диму, начинают кричать: "Не убивайте меня, пожалуйста, — я вам ничего не сделал!", а тот, полностью оправдывая ожидания любого американского игрока, начинает орать во все горло: "Закрой хлебало, а то изрешечу щас, как швейцарский сыр!". Русский офицер представлен зазнавшимся трусом, а его подчиненные позволяют себе открытым текстом посылать старшего по званию. Обычные солдаты либо боятся идти в бой, либо бросают друг друга в беде. Сослуживцы нашего Дмитрия гибнут не в героическом сражении, а в глупо срежиссированном ролике, где из-за поворота неожиданно выезжает танк и подрывает грузовик со всем отрядом. При этом наш герой каким-то образом успевает за секунду до взрыва из него выпрыгнуть и спокойно убежать куда подальше (это от танков-то!).

Вообще, образ Дмитрия заслуживает отдельного разговора — он у нас, как говорится, "крэйзи рашн". Для него не составляет труда в одиночку атаковать хорошо укрепленную базу, чтобы похитить вертолет — хотя у него, по идее, навыков летчика и быть-то не должно... Или, например, в порыве мести отправиться громить американцев на полудохлом Т-72. Перечислять весь список безбашенных подвигов Димона просто бессмысленно — настолько он огромен. Конечно, крутой нрав главного героя и его универсальность (и танком управлять умеет, и вертолетом...) избавляет разработчиков от необходимости придумывать других персонажей (как это было в оригинале) и позволяет сделать геймплей "как в оригинале", но цена этому слишком велика... Даже как-то противно становится.

Самое интересное в том, что если смыть весь этот соус, то под ним обнаружится очень интересная и закрученная сюжетная линия, которая по качеству исполнения на голову выше своей предшественницы.

От наковальни к молоту

Red Hammer базируется на версии игры 1.30. Соответственно, в Red Hammer есть все изменения и дополнения, внесенные в игру со времени релиза (то бишь уйма всякой техники и оружия). Наконец-то мы получили возможность увидеть всевозможные "хаммеры", "чинуки" и "вулканы" не в любительских поделках, а в самых что ни на есть "родных" миссиях! Хотя стоит за-



▲ Гонки на грузовиках под непрерывным огнем — занятие веселое.



▲ **Красавец, а? Мы тоже на таком полетаем.**

метить, что новые образцы вооружения и техники используются не так часто, как хотелось бы.

Самое главное новшество — задания выполняются очень долго; они неимоверно сложны в прохождении. Про разнообразие я даже не говорю — это было и в оригинале, а вот сложность... Это что-то новенькое! Начиная уже с первой миссии, вы полностью ощутите, что разработчики вкладывают в слово "сложность". Заодно ностальгически вспомните единственную миссию демки оригинального **Flashpoint**, которая, возможно, некогда показалась вам сложной. Вы узнаете, что такое нехватка патронов и мигом научитесь метко стрелять (не более двух выстрелов на врага!). Познаете ощущения от боя в одиночку против отряда солдат в сопровождении танка — без всякого при этом намека на присутствие за спиной LAW Launcher, который способен этот танк подбить. Побываете в шкуре спецназовца из **Rainbow Six**, аккуратно передвигаясь внутри дома, доверху набитого бойцами Сопротивления... Не каждый пройдет сквозь здешний огонь, воду и медные трубы. Одни игроки будут просто выходить из себя при очередном взгляде на кнопочку Load, другие в порывах ярости примутся усиленно колотить мышкой об стол, а третьи просто свалят из игры. Туда им и дорога, ибо **Red Hammer** — забава исключительно для тех, кто любит трудности.

▲ **СВД с оптическим прицелом стреляет на 1300 метров, но при такой погоде и с трехсот толком не прицелишься.**

Качество миссий на высоте. Большое разнообразие игровых ситуаций, плотно переплетенных с сюжетом, подкрепляется еще и отличной режиссурой (если не вспоминать о глупой постановке гибели отряда Дмитрия). Как и раньше, большую часть миссий мы преодолеваем на своих двоих, зачастую сражаясь с превосходящими силам противника.

К сожалению, AI оных нисколько не улучшился со времен первой версии, и они по-прежнему готовы лечь ровными рядами под пулями игрока. То же самое можно сказать и про своих подчиненных — с ними все так же приходится нянчиться, словно с грудными младенцами. Видимо, уж больно увлеклись разработчики вычищением многочисленных багов и оптимизацией сетевого кода...

Без изменений

Поскольку **Red Hammer** — не что иное, как дополнительная кампания весом 30 мегабайт, то и ждать от нее какого-либо чуда не стоит. Вполне естественно, что графика ничуть не изменилась с прошлого лета; да и не нужно это, по большому счету, — **Flashpoint** для своих масштабов выглядит очень и очень достойно. А вот музыки могли бы и добавить, учитывая, что это не составляет труда даже для обычного любителя творить моды.

К сожалению, на родных русских разговорах в **Red Hammer** было решено поставить жирный крест. Персонажи здесь говорят на английском, а актеры слишком наигранно изображают "чиста русский акцент".

☆☆☆

Red Hammer — безусловно, отличный аддон, равно как и **Flashpoint** — отличная игра, но отношение разработчиков к нам, русским, сводит на нет львиную долю кайфа. Причем, если антирусский шовинизм оригинала еще можно было списать на проамериканскую ориентацию игры, то аддон ясно дает понять, что чешские разработчики нас просто-напросто ненавидят. В принципе, они этого никогда и не скрывали в своих многочисленных интервью...

Со своей стороны предлагаю мстить чехам. Варианты мести могут быть различными. От выезда группы добровольцев по направлению к главному офису **Bohemia Interactive** с целью наглядно объяснить им ошибки такого подхода к национальному вопросу — до создания полноценной миссии или даже кампании, в которой, например, доблестные вояки чешской армии захватывают Эверон с целью группового изнасилования тамошних женщин, а бравые русские солдаты незамедлительно спешат на помощь будущим матерям своих детей. Да, кстати, я не совсем в курсе — у чехов-то там как, армия вообще есть или нет? Если нет, то тогда можно сократить масштабы действий от всего острова до отдельного взятого города, благо движок **OFP** позволяет и то, и другое.

P.S. Кстати, ребята с сайта *www.flashpoint.ru* пошли по второму пути и сейчас создают кампанию **"Ответный Удар"**, где русская армия представлена в куда как более выгодном свете. Первый эпизод кампании под названием **"Миротворец"** уже, наверно, можно скачать с *www.flashpoint.ru/retaliation*. Этот проект отличается от других высоким уровнем исполнения, что с успехом продемонстрировал рекламный ролик на движке игры, выпущенный на днях разработчиками. ■

РЕЙТИНГ 8,0 МАНИИ

ГЕЙМПЛЕЙ	ГРАФИКА	ЗВУК И МУЗЫКА	УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	НОВИЗНА
8	8	8	8	8

Очень качественный аддон, способный подарить вам не один час сложнейшего геймплея. Но с чехами нужно что-то делать – так дальше просто нельзя!

ДОЖДАЛИСЬ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

Денис Марков aka Kiar (d_markov@quake.ru)

КРАСНАЯ АКУЛА

Быстрая война. Сорок восемь часов, говорили они, и все — дома. Вот что говорила армия. Быстрая война.
Рэй Брэдбери

Жанр: Аркада

Издатель: Бука
Разработчик: G5 Software
Похожесть: Jungle Strike, Extreme Assault
www.redshark.g5software.com

Количество CD: 1
Мультиплеер: нет

Необходимо: PII-350, 64Mb, 3D уск. 16Mb
Желательно: Athlon 1GHz, 256Mb, GeForce3

Сделать аркадную "леталку", несомненно, гораздо проще, чем хоть что-то отдаленно напоминающее авиасимулятор. В этом жанре ни к реализму, ни к сюжету не выдвигается никаких особых требований. Разработчикам не надо штудировать ночами горы энциклопедий и пытаться правдоподобно передать законы физики. Они не должны срисовывать с фотографий времен второй мировой реально существовавшие виды вооружения. Успех той или иной аркады в том и состоит, что игрок не задается мыслями о реальности происходящего, а просто играет, ни на секунду не отрываясь от монитора. При этом в игре может быть масса недостатков. Но какое это имеет значение, если она всерьез увлекает? Вот о чем-то подобном сейчас и пойдет речь.

Прогресс на месте не стоит

Меньше чем через десять лет, в 2010 году, в России будет разработана действующая модель машины времени. Неплохо, да? А год спустя отечественные платоны и невтоны порадуют нас всех еще одним не менее масштабным проектом. Речь идет о сверхсовременном вертолете "Красная акула". Последний, кстати говоря, был подчистую скопирован с его современного собрата — "Черной акулы" Ка-50. Вся разница между ними в мелких, чисто косметических исправлениях. Новым изобретениям сразу же найдется применение. Будет решено отправить вертолет на 60 с хвостиком лет в прошлое, дабы тот помог советским войскам в Великой Отечественной войне. Пилотом летательного аппарата будет... ну конечно же, тот, кто купит игру!

Собственно, вот и весь сюжет. Вместо того, чтобы изобретать какие-то космические корабли и отправлять геймера в далекое будущее, надирать задницу пришельцам, разработчики решили все упростить до предела. По-моему, напрасно. Другой вопрос, что сюжет никогда не был сильной стороной аркад. Впрочем, не исключаю, что многим будет любопытно посражаться с фашистами не на обычном "Яке", а на чем-то более современном. К тому же алиены с четырьмя рогами и восемью копытами уже успели порядком всем надоесть.



▲ Каждая бочка на аэродроме норовит тебя подстрелить.

Где, когда, а главное — с кем?

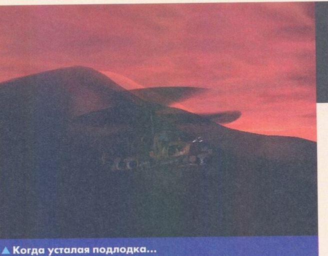
Игра состоит из 15 уровней, и задания практически не повторяются. Здесь есть все, начиная от банального уничтожения сил противника и заканчивая сопровождением автоколонны, взрывом машины фашистского генерала, разрушением вражеского штаба и расстрелом в воздухе десанта. Могу с уверенностью сказать: "изюминка" **"Красной Акулы"** как раз в отличном построении миссий. Ура дизайнерам.

Погрузиться с головой в историческую эпоху не получится, как ни пытайтесь. Это вам не **"Ил-2: Штурмовик"** с его маниакальной точностью в обращении с историей. Здесь все многообразие техники фашистской армии представлено танками, системами ПВО, зенитками, броневиками, джипами, грузовиками и цистернами. Также около баз врага наставлены в немалых количествах различные дозорные башни и вышки, способные нанести вертолету немалый урон.

Само собой, что ни о какой точечной системе повреждений речи не идет — аркада, она аркада и есть. Попадание в вертолет приводит к уменьшению зеленой полоски в левом нижнем углу экрана. Как только повреждения достигнут конечной отметки, "Красная акула" взрывается и, изрыгая пламя и дым, падает на землю. В зависимости от уровня сложности вертолет получает повреждения от столкновений с другими объектами. Если на самом сложном малейшее касание



▲ Радар и карта — вещи незаменимые.



Когда усталая подлодка...

земли станет смертельным, то на легком вы смело можете пахать поля и стричь деревья винтом.

Действие игры разворачивается на просторах нашей необъятной Родины. Исключение составляют лишь три миссии, в которых нам предстоит посетить Ливию. Только не ожидайте, что во время "советских" операций вам удастся полетать над Москвой или Ленинградом. Крупных городов в игре нет, и это плохо. Россия, по мнению **G5 Software**, состоит сплошь из деревень, сел и крошечных городков. Названия деревень — Суглобовка, Табуновка, Рюмино... Чтобы узнать, почему они были названы именно так, достаточно заглянуть в список авторов. Тут есть и Суглобов, и Табунов, и даже Рюмин. Даже фамилию программиста AI — Сергея Шульца — увековечили в игре в виде "Базы Шульценштайн"! В общем, "я памятник себе воздвиг"...

Большинство уровней похожи один на другой. Где бы мы ни оказались, нас ждут все те же березки и ели, ели и пили. Разве что в Ливии их заменили на кактусы, которыми, как выяснилось, сплошь усеяны ливийские пустыни. Когда пролетаешь над ними, FPS заваливается чуть ли не в минуса — видеосистема не выдерживает нашествия кактусов! Ну а в Советском Союзе других деревьев, кроме вышеназванных елей и берез, шестьдесят лет назад просто не было. Век живи — век учись! А еще, оказывается, СССР был горной страной. Не хуже, скажем, Андорры. Как иначе объяснить, что равнинного ландшафта в игре практически не встретить? Везде одни и те же горы и холмы. На редких низменностях и плато обычно находятся различные аэродромы, базы и прочие военные сооружения. Деформировать ландшафт, к сожалению, никак не получится. Зато деревья при попадании в них ракет радостно сгорают со скоростью спичечной головки.

Под крылом самолета о чем-то поет... ракета класса воздух-земля

Арсенал, прямо скажем, оставляет желать лучшего. "Бесконечный" пулемет, около 20 самонаводящихся ракет, еще штук 80 обычных... Ну, не числом — так умением. Зато нехватку амуниции испытываешь очень редко. А для аркады большего и не требуется. Процесс уничтожения врага сводится к выбору нужной цели и стрельбе по появившемуся на экране красному квадратику. При стрельбе стандартными ракетами и пулеметом достаточно просто попадать внутрь его границ: игра сама подкорректирует полет снаряда. Для самонаводящихся ракет все немного сложнее. При выборе цели вокруг нее появляется еще одна красная рамка. Возникнет она, правда, секунды через три. При обилии беспрерывно стреляющих врагов эти мгновения могут стать для вас фатальными. Так что пока дождешься, наконец, возможности выстрелить — сто раз поседеешь. Это делает "умные" ракеты малоприменимыми.

Укрощение акулы

Управлять "Красной акулой" не сложнее, чем сумкой на колесиках. Вверх-вниз, стрейф и пиф-паф. Можно не только настроить клавиши для всех действий, но и выбрать одну из двух установок по умолчанию. Первая из них подразумевает управление с помощью стрелок, а другая представляет собой привычную для любителей экшенов раскладку WASD. Естественно, вовсю используется мышь. Все интуитивно понятно и удобно. Ко всему прочему необходимо заметить, что вертолет отлично слушается игрока. Так что бороться придется только с врагами...

Автора!

Команда была основана в 2001 году бывшими сотрудниками фирмы "Никита". Авторы "Красной акулы" в свое время принимали участие в разработке таких проектов, как "Паркан" и "Железная стратегия". Их цель — разработка качественных игр с применением новейших технологий. Причем игр не только для PC, но и для консолей. Команда изначально целится на западный рынок: "Красная акула" будет издана не только в России, но и за рубежом. У всех сотрудников за плечами большой опыт в создании как игровых, так и неигровых проектов, в том числе и международных. На данный момент в G5 Software работает 12 человек.



Здесь не ступала нога Растрелли.

Лучше гор могут быть только... равнины

Графика очень даже неплоха. Горы изредка все же переходят в равнины — и на редкость плавно. Качество текстур на высоте. Немного примитивны модели техники, но любоваться на них практически не придется — кругом сплошной пиф-паф! Что же касается самой "Акулы", то она выше всяких похвал. Смотреть на такой вертолет — одно удовольствие. Разработчики это поняли и дали нам возможность переключаться между тремя различными камерами. Правда, нормально использовать в бою можно только одну из них. Две другие — больше так, для мебели.

Акула — птица гордая

Несмотря на изрядный груз недостатков, халтур и мелких дефектов, игра мне понравилась. Даже не знаю, почему, но увлекает всерьез и надолго. Может быть, потому, что иногда просто приятно поиграть в такую простую, не требующую напряженно думать игру. А может, все дело в интересных миссиях? Ну, не суть важно. Факт в том, что **"Красная акула"** — весьма неплохая аркада, в которую, конечно, нельзя играть годами, но скоротать вечерок-другой... Почему бы и нет? Поклонникам всяческих **Jungle Strike**'ов рекомендуется. ■

РЕЙТИНГ МАНИИ 7,0

Геймплей	Графика	Звук и музыка	Управление и интерфейс	Новизна
7	7	6	8	6

Отечественная вариация на тему Extreme Assault, недочеты которой компенсируются динамикой миссий.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

Станислав Шульга (shulga@i.com.ua)

TREVOR CHAN'S CAPITALISM II



Трудно писать об игре, идущей под номером "два", если первая часть вышла году эдак в 95-м и была рассчитана на довольно специфический круг любителей. Без ссылок на первый Capitalism не обойтись — но кто помнит о том, что было столько лет назад? Да и ждал ли эту игру кто-нибудь так, как ждут, например, продолжения Warcraft или Civilization?

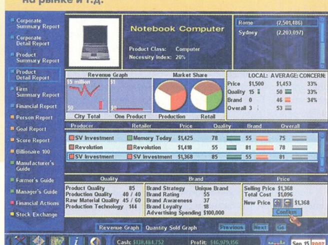
Трудно писать еще и потому, что нельзя однозначно сказать, чем является сложность этой игры — багом или фичей. Степень детализации производственных, коммерческих и финансовых дел в этой игре такова, что она использовалась как симулятор в бизнес-классах ведущих университетов в Штатах. Чтобы просто играть в Capitalism и понимать, что, собственно, происходит, надо иметь неплохой багаж знаний в сфере экономики и финансов.

И тем не менее игра стоит того, чтобы о ней прочитать статью. И потом, конечно, поиграть в нее. А потом, может быть, почувствовав в себе силы и поднабравшись опыта, начать свое дело уже в реальной жизни. Кто знает? Итак, встречайте — Trevor Chan's Capitalism II, симулятор бизнеса, продолжение Capitalism I от все того же Тревора Чана.

▼ **Главный экран. Часть города, панели управления, мини-карта.**



▼ **Здесь отображается детальная информация по отдельному товару. Производители, цены, доля на рынке и т.д.**



Что было

Как уже было упомянуто, первая часть (хотя корректнее было бы сказать — первая версия) игры вышла в 1995 году. Дремучее прошлое, закат эпохи четверок, девяностый "пень" как предел мечтаний, 3D-ускорители и не думают радовать владельцев персоналок — да игрокам в первый Capitalism они и ни к чему, собственно.

...Экран разбит на четыре четверти, в одной из которых изображена карта с несколькими городами, в другой — текущий город или близлежащая местность с параметрами, необходимыми для принятия решения. В остальных четвертях отображены ваши предприятия — магазины, заводы, фермы, шахты и научные центры. Нехитрые манипуляции с мышью дают доступ к окнам с детальной информацией о вашей собственности и возможностями по управлению ею; позволяют переходить к терминалу фондового рынка, где можно торговать акциями, занимать деньги в банке, а также просматривать доступную информацию о ваших конкурентах, которые тоже торгуют, производят и изучают технологии.

Несмотря на то, что в 95-м уже был **SimCity** и **Railroad Tycoon Deluxe** со вполне приличной графикой, **Capitalism** в этом плане далеко не блистал. Магазины и заводы на карте города представлялись в виде квадратиков с довольно условным изображением того, что можно было назвать магазином или заводом. Структура этих "юнитов" была представлена в схематичном виде. Подразделения магазина — отдел закупок, отдел продаж, рекламный отдел — изображались в виде всех тех же квадратиков, соединенных между собой. Экономические параметры предприятия выводились в виде графиков, которые изменялись с течением времени. Правда, стоит отметить, что продукты производства, торговли и сырье представлялись очень фотореалистично. То есть это были в прямом смысле слова фотографии.

Игрок торговал, производил товары и сырье, изучал технологии, внедрял научные изыски в производство, перепродавал акции, брал взаймы. В общем, делал все то, что делает любой бизнесмен, чтобы заработать деньги. Принимая во внимание то, что графический интерфейс был довольно скуп на спецэффекты, все геймплейное удовольствие происходило от наблюдения за увеличивающимися цифрами и ползущими вверх графиками. Которые, в свою очередь, являлись результатом сложной математической модели, лежащей под интерфейсом. Например, успех продаж товара зависел от его стоимости и спроса, качества, рейтинга товара в данном городе, а также денег, истраченных на рекламу. Если же вы решились начать производство, то качество товара зависело от уровня технологии и качества сырья или промежуточных продуктов, необходимых для производства.

Описание того, что можно было делать в **Capitalism**, легко займет еще страниц десять, поэтому подведу итог одной фразой. Эта игра была одним из са-

мых сильных симуляторов бизнеса, когда-либо выходивших на PC-платформе.

Вторая серия

Итак, что мы имеем на сегодняшний день? Улучшенную в качественном и количественном отношениях игру. То есть основа осталась прежней, но расширились возможности по организации того или иного бизнеса (с одной стороны) и упростился ряд моментов, связанных с управлением этим бизнесом (с другой стороны).

Одиночный режим в игре представлен как рядом сценариев, так и возможностью отыграть свободную компанию (Custom campaign). Как и в первой серии, у нас есть начальный капитал, несколько городов, источники сырья, полуфабрикатов и готовой продукции. А также полная свобода действий в выборе способа, каким зарабатывать деньги, — и, конечно же, конкуренты. Вперед и с песней.

Как и в первой серии, начинать лучше всего с магазинов. Теперь их целых шестнадцать типов, от супермаркетов до аптек, а в первой "серии" был всего один. С предприятиями та же история. Теперь у нас три типа заводов — мелкие, средние и большие. Различия — в стоимости и месячных издержках на содержание завода. Что до места на карте — и маленький, и большой площадь занимают одинаковую.

Неизменными остались научно-технические центры. Один тип здания и один тип отдела в этом здании — лаборатория. Также изменения не коснулись окна фондового рынка и банка. На месте и некоторые стилистические детали оформления интерфейса — фотографии, изображавшие товары и сырье, взяты из первой части. Мелочь, но очень приятно.

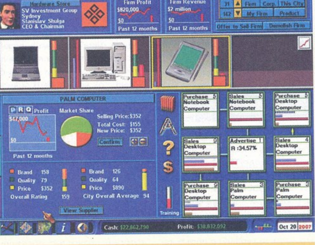
Это то, что осталось в наследство от первой версии.

Теперь о том, чего не было в первой версии вообще.

Торговля недвижимостью. Все дома, которые можно строить, делятся на три типа: особняки (mansion), жилые многоэтажки (apartment) и коммерческие здания (commercial building). Суммарное количество mansion — аж десять штук, apartment — три, commercial building — шесть. После постройки здания его можно тут же выставить на продажу (главным образом это относится к особнякам). А можно сдать дом в аренду и получать с этого прибыль, размер которой зависит от степени заселенности здания. Такие здания становятся доходными после того, как заселенность станет выше 60-70%; до того здание является убыточным.

Торговля технологиями. Содержание научного центра (R&D Center) в первой версии игры было делом, мягко говоря, неприбыльным. Мало того, что отдел в таком центре стоил полмиллиона долларов, так и дохода он никакого не приносил. Кандидаты с академиками могли несколько лет изобретать технологию, после чего она внедрялась на производство и повышала качество выпускаемого вами товара. Но куда проще было покупать качественный товар в портах или у других производителей. Теперь ситуация другая. Время от времени к вам будут обращаться ваши конкуренты и предлагать технологию, допустим, производства свитеров, которая у вас достигает уровня в 64 пункта. Ну а что касается цены — тут можно и поторговаться.

Средства массовой информации. Если раньше СМИ только давали вам возможность рекламировать товар, то теперь газеты можно просто покупать и получать прибыль. И делать настоящие деньги. Месячная прибыль средней газеты с рейтингом 35-45 пунктов достигает 2-4 миллионов в месяц. Для радиостанции этот показатель будет уже 6-8 миллионов. Для телеканала — 10-18. Чтобы вы могли сравнить — ежемесячная прибыль магазина, стоящего в хорошем месте, колеблется в пределах от 50 тысяч до 2 миллионов (в лучшем случае). То же самое можно сказать и про завод. То есть один телеканал по доходам равен пяти хорошим магазинам. Самое приятное в том, что возни с медиа-предприятием на порядок меньше. Регулируемых параметров всего два: месячный бюджет на разработку нового контента (содержания) и стоимость рекламы. Проще пареной репы. Ставим бюджет на максимум и регулируем стоимость. Потом остается только смотреть на растущий график прибыли.



▼ Интерфейс управления магазином. Со времен первой части Capitalism мало что изменилось.



▼ Руководство для производителя товаров: здесь узнаешь, что из чего делают и как качество материала и технология влияют на конечный продукт.

Купля-продажа предприятий и другой недвижимости. Раньше, чтобы завладеть предприятием или магазином конкурента, надо было иметь в распоряжении контрольный пакет акций, а еще лучше — 75%. Тогда можно было произвести слияние фирм. Сейчас время от времени конкуренты выставляют свои объекты на продажу. Можно просто купить приглянувшийся завод. Если, конечно, столкуетесь о цене.

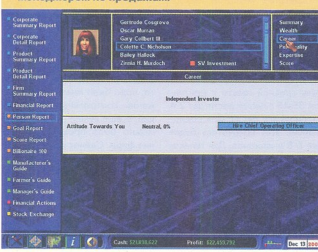
Штаб-квартира. На мой взгляд, это одно из качественных изменений в игре, которое значительно облегчает процесс управления вашей конторой. Построив за 3-4 "лимона" головной офис, можно организовывать в нем различные департаменты и нанимать менеджеров, которые будут вести отдельные направления вашего бизнеса. То есть если вам наскучило заниматься торговлей и вы хотите переключиться на развитие производства, наймите менеджера по продажам, который и займется вашими магазинами. В первой части, когда на поздних этапах игры количество предприятий могло достигать трехчетырех десятков, эффективное управление становилось весьма сложной задачей. Теперь у нас есть возможность этого избежать. Правда, наемники недешевы и, как нормальные подчиненные, все время требуют повышения зарплаты.

Интерфейс управления и графика. Недостатки

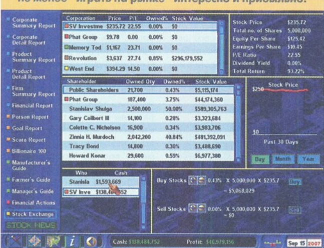
Графическая сторона игры претерпела кардинальные изменения по сравнению с тем, что было семь лет назад. Но нельзя сказать, что в этом плане нас ждет нечто особенное. Вместо схем из квадратиков, изображающих дома/заводы, и плоской схемы города, теперь на экране графика в стиле SimCity. Аккуратные спрайтовые модельки зданий, улицы, по которым ходят прохожие и ездят машины. Особой новизны и эстетических изысков нет, но очень симпатично смотрится даже на максимальном увеличении. Со звуком та же история: он выполняет свою функцию, и не более.

Неизменными остались схемы предприятий. Так же как и в

▼ Всего за каких-то три-четыре миллиона в год эта славная девушка будет работать у вас главным менеджером по продажам!



▼ Терминал фондового рынка. Выглядит скучно, но тем не менее "играть на рынке" интересно и прибыльно.



первой игре, их надо составлять из подразделений-квадратов и устанавливать между ними связи. К схемам относится еще одно серьезное нововведение: теперь в нашем распоряжении есть библиотека планов предприятий, что особенно облегчает работу по организации всевозможных производств. Если раньше надо было сначала изучить руководство производственника или фермера, запомнить и нарисовать схему, а только потом заниматься поисками поставщиков сырья, лазая по всей карте, — то теперь все значительно проще. Достаточно просто выбрать желаемый продукт, как на мониторе появится не только схема производства, но и информация о том, есть ли на рынке необходимое сырье. Пара кликов мышью — и все готово.

Доступ к другим окнам осуществляется через главную панель управления и мини-карту. При желании вы можете получить информацию по всем аспектам деятельности как вашей фирмы, так и конкурентов, полную раскладку по рынкам, их долевому распределению, качеству товаров, уровню продаж за различные периоды времени. По этим окнам можно путешествовать очень долго. В целом, эта часть интерфейса практически не изменилась. Все те же графики, круговые диаграммы и цифры. Мини-карта позволяет быстро переходить из города в город (их может быть максимум четыре), отображает степень благополучия как всего города, так и отдельных районов, показывает месторождения полезных ископаемых, размещение ваших и конкурирующих предприятий.

Что еще? Такое понятие, как уровень сложности, в Capitalism II довольно расплывчато. Рейтинг сложности (измеряемый в процентах) определяется по комплексной системе, учитывающей степень агрессивности ваших конкурентов, их количество, ваш и их стартовый капитал, число городов и т.д. Такая система позволяет гибко настраивать игру "под себя", плавно увеличивая уровень сложности по мере накопления опыта.

О том, что мешает делу

Подробно рассматривать допущения финансово-экономической модели, заложенной в Capitalism, — дело безнадежное. Тут впору диссертацию писать. Но три момента я считаю серьезными недостатками игры, и их нельзя не отметить.

Первое — энергоносители и драгоценные металлы в Capitalism II являются сырьем. Золото не есть финансовый ресурс, а нефть не есть то, из чего делают бензин и солярку. Выглядит нелепо: золотой запас, во многом обеспечивающий финансовое благополучие страны, в игре является сырьем для производства золотых колец. То же самое относится к серебру. Лучшее, на что вы можете его употребить, — сделать ожерелье. Равно как и нефть — не более чем сырье для производства пластика.

Второе — полное отсутствие энергетического сектора. Генерация и продажа электроэнергии — один из самых важных секторов экономики почти в любой стране. Причем сектор базовый, так как от него зависит, будут ли работать станки на заводах и гореть лампочки в домах. Да и цены на электроэнергию оказывают довольно серьезное влияние на себестоимость продукции. А тут предприятия работают как будто на воздухе.

Третье — столь же полное отсутствие транспортного сектора рынка. Конечно, есть игры, которые полностью посвящены этой теме, но можно было бы реализовать это хотя бы схематически — все ж таки дело происходит в городах. В которых, кстати, есть аэропорты. Вначале я думал, что их даже можно будет купить, как и медиа-предприятия, но оказалось, что нельзя. Остается только завистливо смотреть на модели...

К мелким ляпам и недостаткам можно отнести следующее. Участки с полезными ископаемыми иногда располагаются прямо в городе рядом с каким-нибудь банком. Не мешало бы Тревору Чану съездить, скажем, в Донецк...

Аляповато сделана основная панель интерфейса. Значки слишком велики и смотрятся не очень — особенно после созерцания строгих схем, диаграмм и графиков.

И последнее. Теперь в игре нельзя производить пиво. Не то чтобы это недостаток, но как-то неинтересно. Раньше был веселее — поставил ферму, где выращивают хмель, закупил в соседнем порту алюминий и делай пиво на радость людям. Короче, из горячительных напитков осталось только вино.

Системные требования

Игра нормально идет на древней, как первый Capitalism, конфигурации P-166/64Mb/4Mb Video и без всякого графического акселератора. С установками графики и звука долго возиться не придется, там их почти нет. Об одиночном режиме было сказано выше. Мультиплеер через локальную сеть и Интернет. На сервере компании Ubi Soft можно помериться силами с другими бойцами виртуального бизнес-фронта.

Резюме

Общее впечатление: Capitalism II — это расширенная и улучшенная версия Capitalism. Семь лет, прошедших со дня выхода первой части, Тревор Чан не потратил зря. Рекомендуется поклонникам серии, студентам экономических факультетов, аспирантам, а также доцентам и профессорам, и вообще всем, кто любит в играх сначала думать, а только потом — действовать. ■



Capitalism II являет собой как раз тот случай, когда сюрприз оказывается не только неожиданным, но оправдывающим лучшие ожидания.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

Псмит (psmith@nm.ru)

DISCIPLES II: DARK PROPHECY

Наша Ива не ленива —
Красный бант рисует Ива...
(Б.Заходер)

...И настал век, когда технические чудеса заменили людям красоту и смысл. Вращался безумный калейдоскоп красок, граней и лучей, слепя и затуманивая зрение. И многие, многие уверовали, будто ничем иным, как именно числом цветов и граней определяется совершенство.

Были люди, которые считали это прогрессом. Другие — именовали упадком. Но были они согласны в одном: несть конца царству техники, нет и не будет никогда ничего иного...

Однако возникли из слепящей шелухи послушники, поаглицки — Disciples, кои презрели в аскетизме своем вздорные требования "нового времени". И с тех пор новый век начал становиться старым...

ЖАНР: Пошаговая стратегия

Издатель: Strategy First
Разработчик: Strategy First
Похожесть: Disciples, Heroes of Might & Magic
www.disciples2.com

НЕОБХОДИМО: PII-266, 32Mb, 8Mb Video
ЖЕЛАТЕЛЬНО: PII-400, 64Mb, 16Mb Video

КОЛИЧЕСТВО CD: 2
МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, hot-seatИнтернет

Танец гадких утят

Disciples возникла в тени великих и могучих **"Героев меча и магии"** типичным гадким утенком. Среди толстых благовоспитанных селезней игровой промышленности она просто-таки шокировала своими 256 цветами (о ужас! И это — на рубеже двадцать первого века!!). Под улюлюканье борцов за прогресс, провозглашавших "в новый век — без спрайтов!", утенок выполз на прилавки магазинов... и выжил.

Нет, это не был суперхит. До тиражей **"Героев"** нашему птенчику было далековато. Но и это был успех. Все отмечали изящный, приятный и несложный геймплей... и эту Кошмарную, Немыслимую, Невообразимую 256-цветную графику.

Так и хочется спросить теперь: довольны?

Идея Disciples довольно проста и близка к **"Героям"**: все те же замки, герои с войсками на карте, замки, которые можно отстраивать. Четыре расы: империя, гномы, нежить и демоны. Магия...

Карта выглядит вполне типично: классическая "геройская" изометрия, преграждающие дорогу нейтральные монстры, "шахты", в которых производятся деньги и мана четырех разных цветов (у каждой расы — своя, плюс высокоуровневые заклинания нуждаются в некотором количестве чужой). Деревья и прочие красивости исполняют функции преград. Забавно, что море почти не мешает движению: некоторые герои летают, остальные быстро строят из ничего кораблик и почти без задержки продолжают путь.

Однако первое важное отличие обнаруживалось, стоило рассмотреть получше список доступных расе героев. Помимо более-менее обычных воина, мага, вора, разведчика — есть специальный герой, чья функция — захватывать территорию. Как так?

А вот так. Всякий участок земли может принадлежать любой из четырех рас (или быть нейтральным). Расположенные на нем строения дают доход той расе, которая владеет землей. Земля вокруг города принадлежит, естественно, владельцу города. А вышеупомянутый специальный герой умеет одну-единственную вещь: поставить флажок (в терминологии Disciples — жезл) и тем "застолбить" участок земли за своим хозяином. Кусочки территории понемногу растут: тем быстрее, чем ближе до флажка или города (выглядит это довольно забавно: в промежутке между ходами гномьи снега вдруг покрываются демонической лавой, потом на ней вырастают зеленые имперские лужайки...).

А отсюда, между прочим, следует основное задание кампаний: захват определенного процента территории. Не замка — а именно территории. Да здравствуют быстрые рейды героев-"землемеров"!

Кстати, столицу врага захватить почти невозможно. И свою потерять — тоже. В столице сидит герой немыслимой крутости, который в одиночку, безо всяких войск, разносит в клочья нападающих. Конечно, любители острых ощущений ухитрялись уничтожить и этого героя, но это, право же, куда сложнее, чем выиграть миссию...

▲ **Большинство этих домиков и значков, увы, просто декорации.**

Из этого, кстати, есть еще одно следствие. Бичом игр с заданием "убей их всех!" всегда была длинная и мучительная концовка, в которой приходится отлавливать и отстреливать последние поселения и отряды врага, давно уже не способные к серьезному сопротивлению. Disciples такого недостатка практически лишена.

Вторая особенность Disciples — развитие армий. Армии здесь представлены не пачками в тысячу тварей, как в "Героях", а единичными бойцами, и в войске таких бойцов может быть не более шести. За бой они, как и положено, получают опыт — и растут в уровне. Не только герой-командир, но и простые солдаты.

Однако само по себе это нельзя назвать таким уж новаторством. Интереснее, что игрок может выбрать для своих солдат путь развития.

Например, оруженосец может стать рыцарем, а может — охотником на ведьм. В первом случае он будет покрепче, во втором — приобретет кое-какую защиту от магии. Для того, чтобы произвести своих оруженосцев в рыцари, надо приобрести соответствующее строение... исключающее возможность в дальнейшем получить в свои ряды хоть одного охотника на ведьм. До самого конца миссии.

Узнаете разрекламированное новаторство, которое нам обещают в **Heroes of Might & Magic IV**? Ясновельможная 3DO снизошла до того, что похитила у маленькой Disciples фирменную идею...

А вот бой в Disciples был прост, как шлагбаум. Шесть бойцов (как правило — даже меньше) строятся в позицию, в которой и остаются до конца боя. Воины атакуют только ближайшего (или одного из ближайших) вражеского бойца. Стрелки



▲ Странно эти рыцари держат меч.

— любого, но, конечно, повреждения наносят послабее. Маги могут атаковать всех сразу. Кто-то лечит, кто-то усиливает чужую атаку... Герои сражаются бок о бок со своими отрядами, и отличаются от прочих бойцов очень мало.

Однако эта простота — не такая уж примитивная. Для того чтобы победить сильного противника, приходилось поразмыслить. Не забудьте, что простые солдаты получают опыт, а это значит, что потери очень нежелательны: здесь вам не **"Герои"**, уровень не добудешь за один бой! Павшего можно воскресить, но это дорого, и зачастую за этим приходится возвращаться в родной город.

По части недостатков **Disciples** все были единодушны: конечно же, графика. Персонажи представлялись... портретами. Вызывающе плоскими портретами. И махонькими фигурками в бою.

В этом, впрочем, находили некий стиль: трудность получения уровня делала каждого вашего бойца дорогим вам лично, почти как в ролевой игре. А в ролевой игре плоские портреты — не редкость. К тому же в размашистых штрихах лиц находили некое сходство с аниме и родственным ему жанрами.

Но — 256 цветов! И 640 на 480 пикселей! Позор!!

Смена поколений

"Но время шло, и шум иссяк, и в банке счет, увы..." Старой **Disciples** уже никого не удивить, пора выдать новую поросль.

Как ни прискорбно, авторы послушали критиков. И начали работу над графикой.

И вот теперь перед нами в бою — огромные фигуры, обладающие такой модной штукой, как статическая анимация (напоминаю, что у слабых художников под нею понимается мелкая дрожь в коленях и покачивание задами). Гордые наездники пегасов грозно заносят меч так, что кажется, будто он произрастает у них непосредственно из копчика. Все это щедро расписано в 16-битном цвете.

Может быть, я — ретроград. Но, хоть убейте, не нахожу в себе силы умиляться.

Disciples I и **II** можно использовать в школах художников как иллюстрацию нехитрого принципа: техничнее — не значит краше. Выполненные в устаревшей технике рисунки из первой игры могли показаться примитивными, но модели из новой игры хуже: они уродливы. Непристойной анимации не было бы оправданий, даже если бы движок оказался технической революцией, а не жалкой попыткой угнаться за веком.

Не то чтобы *все* было так печально. Кое-что выглядит очень неплохо. Вероятно, если бы разработчики сменили аниматора, графика заслужила бы гораздо более высокую оценку. А так — извините, но выше четверки (из десяти) поставить никак не могу.

Да и интерфейс вызывает легкую печаль. Заслоненные деревцами сокровища заставляют произносить страшное ругательство — "пиксель-хантинг".

Но что это я все о графике, спросите вы? Где же обещанный разговор о главном? Об изменениях в игровом процессе?

Видите ли, их... нет. Почти.

Все силы, весь долгий труд ушел на графику. Первый час игры я вообще сомневался: не подсунули ли мне ненароком обычный римейк, эдакий **Disciples Gold**? За истекшее время я порядком подзабыл исходную игру и никак не мог увидеть отличий.

Нет, они, конечно, все же есть. У героев появилась экипировка. Изменилось и подросло дерево усовершенствований бойцов. Появилось несколько новых видов "сценарных событий".

Правда, помнится, нам обещали активность нейтральных существ. Кое-кто даже опасался, что они будут сильно мешать игроку жить. Эту активность и в самом деле можно пронаблюдать... иногда даже дважды за миссию. Проще говоря, появились сценарные события, по которым кто-либо из монстров перемещается или идет в атаку. Удивительное достижение, в самом деле!

Вообще, сценарных событий стало много. Порой перед ходом приходится выслушать пять-шесть сообщений. Наши разведчики, советники, а также вражеские послы болтливы сверх всякой меры. Жаль только, что сообщаемые ими сведения, за редким исключением, нужны игроку, как зайцу стоп-сигнал.

В стратегии нельзя не сказать пару слов о системе, в шутку именуемой Искусственным Интеллектом. Враги научились получше работать над разметкой территорий, но слишком уж увлекаются этим процессом: по карте летают целые стаи архангелов и демонических баронесс, что неразумно, ибо бойцы из них никакие, а значит — это типичные кормушки для молодых героев.

Хуже, что враги не умеют толком строить свою армию. Не редкость — ситуация, когда безо всяких разумных причин специалисты по ближнему бою отправляются в задний ряд, а стрелки — вперед. Смысл? Казалось бы, нехитрую логику — вышибалы налево, снайперы направо — способен усвоить самый примитивный ИИ...

Не то чтобы я считал, что исходный игровой процесс нужно очень сильно перекраивать. Логика "не чини то, что не сломалось" имеет право на существование. Однако есть еще такое понятие: адд-он. И кажется мне, что **Disciples II** — вовсе не новая игра.

Зато играть в нее приятно. По-прежнему приятно. Хоть это и пошаговая фэнтези-стратегия с замками и героями — а все же не клон **HoMM**, но самобытная и своеобразная вещь.

Первая **Disciples** проторила дорожку для тех разработчиков, которые желают делать игры, а не презентации движков. И на этом пути у них уже есть последователи. Жаль, что сами авторы не рискнули продолжать в том же духе. ■



▲ Берем на абордаж лодку нейтральных монстров. Она стоит на реке, недвижима, как плавучий ресторан.



Strategy First продемонстрировали доходящую до фанатизма верность собственным идеям. Идеи неплохи, и все бы здорово – но почему "вторая часть", а не "адд-он"?

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

ЖАНР: 3D Action

НЕОБХОДИМО: PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D уск.

ЖЕЛАТЕЛЬНО: PIII-800, 256Mb, 64Mb 3D уск.

Издатель: Electronic Arts
Разработчик: 2015
Издатель в России: СофтКлаб
Похожесть: No One Lives Forever, Return To Castle Wolfenstein
http://mohaa.ea.com

МУЛЬТИПЛЕЕР: Лок. сеть, Интернет

КОЛИЧЕСТВО CD: 2

Как известно, Medal of Honor — не только высшая медаль Конгресса США, присуждаемая за особые доблести, но и гиперпопулярный приставочный брэнд, который внезапно решился на завоевание PC. Покорение игроков решено было проводить стратегически грамотным путем — не делать никаких сомнительных портов с PSX, а поручить разработку игры с нуля "чисто своим" для PC ребятам. Таковыми были названы 2015, известные своей блистательной работой над Wages Of SiN — аддоном к памятному экшену SiN. Естественно, промоушен закатили — будь здоров, постоянно скармливая публике тонны роликов с картинами боя а-ля "Спасение Рядового Райана" и многочисленные интервью. Все охали-ахали, едва удерживая отвисающую челюсть, и ждали приближающегося релиза чуть ли не как второго пришествия. При этом мало кто, в общем-то, понимал, что же это такое будет.

Больше того. Мало кто понял, что же в итоге получилось.

Год Второй мировой

Отстреливать фрицев в прошедшем году стало занятием чрезвычайно модным и во всех отношениях приятным. Только из игр первой величины на ум приходят диверсионные операции Commandos 2, разгром товарищем Блажковичем замка Wolfenstein и горящий "фокке-вульф" в прицеле "Ил-2". Последний, конечно, не в счет, но в общую картину вписывается очень гармонично.

Причины такой популярности темы Второй мировой войны объяснить сложно. То ли на умы разработчиков повлиял 60-летний "юбилей" событий на Перл Харбор, который американцы всеми силами пытаются переделать из исторического позора в героический подвиг нации, то ли потому, что монстров народу надело отстреливать еще во времена Half-Life, а бандитов — в Max Payne. Так или иначе, но фриц в перекрестье прицела стал главным экшен-символом прошлого и начала этого года.

Давайте познакомимся поближе

Давайте: лейтенант Майк Пауэлл, боец знаменитого Первого батальона рейнджеров собственной персоной. Вместе с ним мы пройдем шесть миссий в различных частях света. Сюжета в Medal of Honor, по сути, и нет; миссии связаны между собой общими словами типа: "Пауэлл, ты настолько крут, что мы решили направить тебя на очередное сверхважное задание!". Подобное решение разработчиков ошибочным не назовешь. Скорее, наоборот — это неоспоримое достоинство игры, которое выгодно отличает Medal of Honor от плеяды современных "сюжетных" экшенов (того же Return to Castle Wolfenstein, например), придавая ему особый шарм.

Сценарий отправляет игрока из одной горячей точки в другую, не особо заботясь о сюжетных увязках. Каждая миссия — это отдельная и преинтереснейшая история со своим местом действия, героями, атмосферой и, естественно, сюжетом. Представьте: сегодня вы со спецотрядом освобождаете пленных в северной Африке, завтра берете штурмом укрепленный берег, а послезавтра соревнуетесь с немцами в снайперской стрельбе на улицах Франции — разве не здорово?

Разнообразие миссий в Medal of Honor достигается благодаря не только смене обстановки, но и кардинальному изменению стиля игры. Одни задания заставляют почувствовать себя обычным солдатом на поле боя, другие — из рода "секретных операций" — непобедимым рэмбо-одиночкой в тылу врага. Лейтенант Пауэлл отыгрывает разные роли: то Тома Хэнкса из "Рядового Райана", то Джона Блажковича из Return to Castle Wolfenstein, пытаясь таким образом и игру освежить, и поклонникам классических "бездумных" экшенов понравиться. Что интересно, многие миссии в Medal of Honor повторяют тематику заданий из Return to Castle Wolfenstein (подводная лодка, сопровождение танка по городу, блуждания в лесу). Но выполнено "повторение" на более высоком творческом уровне; Medal of Honor словно посмеивается над своим предшественником.



Не стоило изображать из себя Нео...

Спасение лейтенанта Пауэлла

Как вы уже поняли, известный кинофильм не красного словца ради был упомянут. Это сравнение — не просто полет авторской мысли. Это реальное положение вещей. Разработчики даже не скрывают своего стремления подражать Спилбергу, детальнейшим образом воссоздавая сцены из его фильма. И правиль-



Как некрасиво — чуть что, сразу под стол!



▲ Эти ребята на "Опеле" меня просто достали — пришлось лишить их средства передвижения.



▲ Настоящий патриот — сколько раз к нему ни подходи, всегда готов поприветствовать.

но делают — без них **Medal of Honor** был бы не более чем "еще одним 3D Action".

Едва ли не самый драматический, надолго врезающийся в память и вызывающий многочасовое отвисание челюсти эпизод игры — высадка союзников в Нормандии (тот самый **D-Day** или **Operation Overlord**) — воссоздан по фильму буквально до мелочей. Тот же участок Omaha Beach, тот же берег, усеянный противотанковыми ежами, те же фашистские укрепления на возвышенности. Десантные катера везут новобранцев. Звучит гудок, катера открываются — и прибрежная полоса вспенивается под беспощадным огнем. Вокруг твои товарищи мертвыми валятся в воду, а ты сломя голову несешься к ближайшему "ежу". Артиллерия долбит непрерывно, и взрывы снарядов подбрасывают в воздух уже бездыханные тела... От канонады закладывает уши, и за стенкой радостно просыпаются соседи (проверено на собственном опыте).

Словом, картина завораживающая. И даже неслабый стартовый ролик, иллюстрирующий те же события, выглядит по сравнению с игровым аналогом просто убого. Повторюсь: воссоздано все до мелочей. И данный эпизод — не единственный позаимствованный у Спилберга. Будет и одинокая радарная станция в поле (кстати, воронки вокруг нее тоже есть), и снайперская дуэль под проливным дождем в маленьком французском городке возле разрушенного фермерского дома (правда, без всякого следа этого самого фермера и его семьи — гражданских в игре вообще нет, что, несомненно, огорчает)... Браво, **2015**!



▲ Штурм бастионов пляжа Омаха. В кадре — пушечное мясо.

Если вы еще не догадались, **Medal of Honor** — очень "киношная" игра. Дело даже не в многочисленных сценах из **"Райана"**, а в том, под каким соусом подается геймплей. Тут стоит провести аналогии с **Max Payne**, как бы сильно ни разнились между собой эти две игры. Если **Remedy** построили игру на одном операторском приеме, то **2015** пошли дальше и взяли за основу геймплея **Medal of Honor** весь жанр боевика, не забывая при этом о реалистичности. Немцы здесь умирают сразу, но по-голливудски долго и вдохновенно корчась в предсмертных конвульсиях. Перестрелки протекают стремительно, но их очень много. Обойма пустеет на глазах, но патронов все равно хватит до конца жизни. Враги прячутся за стены и под столы и, выбрасывая руку из-за укрытия, стреляют куда ни попадя.

Здесь можно выбить оружие у врага, прострелив ему кисть или предплечье. В любую секунду может пролететь самолет и разбомбить какой-нибудь дом. Пауэлл не умеет прыгать стрейфом через всю улицу, но зато способен в одиночку положить целый полк немцев. Битва за угол дома длится не одну минуту, пулемет на перекрестке — мгновенная смерть, а брошенная граната заставляет бойцов паниковать и орать "Ложись!"... Реалистично, но в то же время по-киношному.

По соседству с "киношной реальностью" в **Medal of Honor** поселился и элемент мини-аркады, который в последнее время все больше и больше становится неотъемлемой частью жанра 3D Action. В **Medal of Honor** он реализован блестяще. Если побег на джипе с отстрелом из пулемета грузовиков, доверху груженных фрицами, еще не поражает воображение, то разъезды по городу на угнанном **King Tiger** привели меня просто в детский восторг! Не нравится вот тот дом? Ах, так там еще и немец с фауструпатроном засел? Ну-ка, вдарь-ка ему из главного орудия!.. Дом медленно обваливается, поднимая клубы пыли, а злосчастный фриц вылетает из окна, дрыгая всеми оставшимися конечностями! Бесподобно.

Спасибо за историю

В отличие от сценаристов **Return to Castle Wolfenstein** (что поделать, от сравнений с ним не уйдешь), ребята из **2015** не позволили себе настолько вольно обращаться с историей, взяв за основу сюжета отчасти реальные факты, а отчасти принцип разработчиков **Commandos**. Если его озвучить, то выйдет примерно следующее: "Конечно, этого на самом деле не было, но если бы было, то было бы именно так!". И



в самом деле, что, поводов мало для проведения сверхсекретной операции? Зачем придумывать ерунду про всяких убер зольдатен, когда можно взять за основу сюжета обычный King Tiger?.. Так, что нам о нем известно? Правильно, только то, что это крутой танк, массовое производство которого немцы так и не смогли наладить по той простой причине, что проиграли войну. А что про него было известно до начала производства? Ничего. Так почему бы тогда не сделать миссию про то, как наш бравый лейтенант Пауэлл вырезает особняк, нашпигованный фрицами высшего дивизиона, и под конец крадет чертежи этого самого "Королевского тигра"? Толково и со вкусом...

Поклонников оружия времен Второй мировой игра порадует качественными и детальными моделями и прекрасной озвучкой всех стволов. Кольт, томпсон, гаранд и даже шмайссер (представленный в RtCW в виде непонятной железной сардельки) выглядят здесь на пять с плюсом! А каковы они в деле!.. Каждое оружие со своим собственным характером —одно быстро "уводит", у другого кучность стрельбы заметно меньше... Не то чтобы в других играх такого не было, просто в Medal of Honor контраст между разными пушками прослеживается гораздо четче. Еще раз — браво!

Панорама битвы

Красота графики Medal of Honor не в отдельно взятой модельке фрица, текстурах или полигонах — а в действии. В отличной анимации, великолепном дизайне уровней, невероятных скриптах, которые все вместе и создают это действие. Завораживают и врезаются в память именно различные сцены боя. Не графика сама по себе — ее воспринимаешь как должное. Просто как реализацию замысла. Да, неспроста большую часть команды 2015 составляют дизайнеры и аниматоры...

Престарелый движок Q3 умело скрывает свой возраст и дефекты, особенно если вспомнить о его тотальных проблемах с открытыми пространствами — с которыми в Medal of Honor, как вы уже поняли, все в полном порядке. Не знаю, каким макаром разработчики модифицировали детище Кармака, но уровни здесь просто гигантских размеров (RtCW обзавидовался бы), а открытые пространства составляют большую их часть. Конечно, системные требования дают о себе знать, но именно ради таких игр люди идут на апгрейд!

Звук — это то, за что разработчикам можно было бы поставить памятник, сделай они хотя бы намек на объемность оного. Отсутствие EAX или даже простого Dolby Surround просто убивает. Это в наше-то время? И притом, что звук записывался не где-нибудь, а в студии EALA (DreamWorks Interactive)!.. И все же работа достойна всяческих похвал. Отдельный "голос" для каждой пушки, потрясающая озвучка сцены высадки в Нормандии (это надо слышать!), настоящая немецкая речь... Помнится, когда RtCW только вышел, в его адрес обрушились упреки, что немцы там разговаривают на английском, хоть и с акцентом. Возможно, в **"Вульфе"** это было и некритично, но немецкая речь в Medal of Honor — полноценная часть атмосферы игры, атмосферы битвы.

Музыка также достойна всяческих похвал. Настоящий голливудский саундтрек, записанный, кстати, не каким-нибудь самоучкой на SB Live!, а сиэтлским симфоническим оркестром. Эти ребята, конечно, не так круты, как московский симфонический в Outcast, но со своей работой справились отлично. Если для Medal of Honor и можно написать нечто более подходящее, то звучать оно все равно будет примерно так же. Музыка при отдельном прослушивании воспринимается именно как саундтрек к фильму, не к игре.



▲ Ну и как в такого выстрелишь?



▲ Хорошо устроились, сволочи! Жаль, нельзя им помешать — диверсионная миссия.

* * *

Для игры в Medal of Honor не нужно других мотивов, кроме кайфа от ощущения, что это фильм, в котором ты — главный герой. Даже пройдя ее насквозь, хочется переиграть отдельные, особо запомнившиеся эпизоды. Через некоторое время вы поймете, что весь геймплей Medal of Honor — это один большой, отлично написанный скрипт. Высадка в Нормандии уже не покажется вам такой впечатляющей, как раньше. Но это будет потом. Сначала вы этого просто не заметите. Сначала будет — действие.

К Medal of Honor нельзя относиться равнодушно, так же как нельзя относиться равнодушно и к Max Payne. Эти игры стоят особняком от прочих. Мы проходим их один раз, но они надолго остаются в нашей памяти. Вероятно, MoH станет той чертой, за которой нам уже просто надоест отстреливать толпы фрицев. Когда тема разработана до идеала — она теряет свою актуальность. ■



Medal of Honor — фильм в игре и игра в фильме. Его прохождение можно записать на кассету и смотреть как классный боевик.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 100%

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Пятнистая Рысявка (Rysiavka@hotmail.com)

DARKENED Skye



"Сказка "Красная шапочка" учит нас тому, что волкам опасно разгуливать по лесу, где они могут встретить маленьких девочек."
Психоаналитик Эрик Берн



За кулисами мира DS. Выглядит слегка топорно, но играть это не мешает.

"И всего две калории!" — мрачно пробормотала я известную рекламную фразу, узнав, что именно рекламные ролики легли в основу игры Darkened Skye. Правда, не "Тик-така", а конфет "Скитлз". Но несмотря на такое пятно на родословной, игра оказалась вполне достойной. Перед нами предстал аппетитный и привлекательный, как та самая конфетная упаковка, фэнтезийный боевик с видом от третьего лица.

Ладно слепленная рыжеволосая девичья фигурка с округлостями в нужных местах, приятная глазу с любого ракурса, классные графика с анимацией, разнообразные пейзажи, радующая слух ритмичная музыка — словом, в эту упаковку глазу заглянуть приятно. А заглянув, еще приятнее было обнаружить там достойный геймплей. Но давайте обо всем по порядку.

За радугой фруктовых ароматов

Злобный чародей Некрос правит миром с помощью украденной магии. Наша героиня — потерявшая родителей девушка Скайя — должна пройти пять миров, разыскать в них призмы и с помощью маминого амулета и магических конфет Skittles вернуть миру волшебство радуги фруктовых ароматов.

Игра начинается с того, что, упав с неба, подобно Алисе, героиня тут же бодрой трусцой пускается на поиски приключений. Аналогия с **"Алисой"** усиливается, когда буквально через три шага мы натыкаемся на небольшого горгула Драака, который даже мордой чем-то напоминает Чеширского Кота. Да и роль у него та же — руководство и советы. От участия в разборках с монстрами хитрая тварь бессовестно уклоняется.

Суть геймплея — последовательное прохождение уровней с собиранием на них артефактов. Уровней в игре имеется порядка 30, причем есть среди них и секретный. Особая гордость разработчиков — напичканный хитрыми головоломками "динамический" уровень. Перед Скайей пройдут самые разнообразные пейзажи и ландшафты, относящиеся к пяти мирам — приветливые зеленые леса и суровые каменные осыпи, мрачные темные пещеры и готические средневековые замки, восточные пагоды с золотыми драконами и реки раскаленной лавы. Словом, все, что разработчики видели, слышали или даже придумали сами — всему нашлось место в игре. Правда, с открытыми пространствами в игре проблемы: Скайя бегает в основном по "коридорам", текстуры на стенах которых изображают лес или скалы. Временами попадаются лужайки и прогалины, но все они не больше двадцати шагов в длину и ширину. Но приступов клаустрофобии, тем не менее, у меня не возникло, а играть было приятно еще и потому, что благодаря такому "экономичному" подходу игра никогда не тормозит.

Занимательная экскурсия по сказочному миру сопровождается знакомствами, как приятными, так и не очень. Серых волков, то есть монстров, рвущихся на свою беду познакомиться поближе с нашей Красной Пашечкой, в игре порядка полусотни видов — от орков до демонов с привидениями. На многих уровнях живут-поживают боссы (правда, поживают до поры). Основных способов борьбы с врагами два — физически-прикладной и конфетно-интеллектуальный.

А кто с мечом на нас пойдет...

...тот по балде посохом или файерболом в глаз и получит! Изначально героиня владеет только физически-прикладным методом ведения боя, то есть может вполне физически приложить встреченных тварей по башке имеющейся у нее дровиной.

Крупногабаритные мишени проблем не вызывают — по ним попадаешь что так, что эдак. А вот самые тривиальные мухи, к моему стыду, оказались для меня проблемой — по ним я попадала только тогда, когда переставала целиться! Кроме того, для каждого боя существует наиболее удобный ракурс обозрения. Например, для зловредных насекомых это "вид сверху".

При этом игра абсолютно не кровожадна. Несмотря на огромное количество изничтожаемых монстров, мясорубки с художественным разлетанием кровавых ошметок вы не увидите. Бои проходят под веселенькую музыку, ритмичное "фить-фить" посоха и "бум-бум" гоблинской дубинки, потом гоблин падает, а над его аккуратненьким трупом (который через считанные мгновения испарится с пейзажа) появится симпатичный рубиновый цветочек, позволяющий восстановить героине подорванное здоровье. Перекошенная физиономия думовского вояки с синяком под налитым кровью глазом — это не про Скайю. Правда, и эмоций у игрока такие бои вызывают не намного больше, чем управление теннисной ракеткой в каком-нибудь арканоиде.

Второй способ борьбы с врагами — магический — нам предстоит освоить по ходу игры. По мере продвижения сюжета Скайя будет пополнять инвентори разноцветными магическими конфетками, из которых и составляются заклинания. Спеллов в игре около полутора десятков. Причем пользоваться ими придется активно — на пути нам встретятся твари, весьма устойчивые к физическому воздействию. Получающиеся заклинания связаны с цветом используемых конфет: оранжевая дает файербол, а сине-зеленая гамма позволяет морозить врагов. Чем больше конфет — тем шире магические возможности героини.



▲ Старушка дарит Скайе бесценный артефакт — красную конфету "Скиттлз".



▲ Глаз над головой девушки — заклинание "Истинный взгляд". Позволяет видеть невидимое.

Не все кругом враги

На пути к спасению мира девушке предстоит пообщаться с полусотней донельзя разговорчивых NPC. Ибо для англоязычных или хотя бы англопонимающих одна из привлекательных сторон игры — юмористический треп героини со всеми встречными-поперечными, с приколами на тему все той же конфетной рекламы и прочей ихней попсы. Вполне занимательно. А если вы не успели понять, что нащебетала наша милая девица встречной зеленой жабе — откройте дневник, там все это написано.

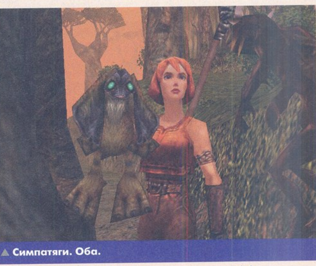
Кроме NPC и монстров, Скайе встретятся ездовые зверюги. Новой эту идею не назовешь — лет так 15 назад, в одном из первых **King's Quest**, принцесса уже переплывала море в животе кита. В другом квесте той же серии некий принц летал на чудном создании — Коне Тьмы. И наконец, совсем недавно Алиса обрела крылья, взлетев на выпущенном ею на волю грифоне. Но менее привлекательной идея приручения ездовых зверей от этого не становится — и приятно видеть Скайю в компании белой лошади или могучей крылатой горгульи.

Проще пареной репы?

Разработчики клятвенно обещали, что все головоломки будут просты как лесной орех. Увидев выходящего навстречу Скайе из леса очередного то ли орка, то ли волка с светящимся над головой квестовым предметом — ключом, я решила, что все действительно просто. Поэтому я просто не была готова к тому, с чем пришлось столкнуться дальше. Судите сами. Вот Скайя прибегает в деревню, где на недоступной высоте на дереве сидит орк и метко стреляет в нее из лука. Что с ним делать — ясно сразу же: вместо фонтанчика или статуи деревенскую площадь украшает здоровенная катапульта. Интересно то, что для наведения агрегата на цель (орка) девушке надо не крутить ручки, а толкать хреновину бедром.

Решение таково: надо найти дерево около пространственного портала, достать оттуда тварь, похожую на зайца, принести ее на рыночную площадь и поменять у большого зайца на светящуюся рыбу, с рыбой вместо факела (помните Гайбраша Трипвуда из **Monkey Island 4**?) пойти в пещеру, там при помощи детонирующей каменной руны взорвать каменный завал, взять один из обломков, зарядить катапульту, сшибить орка с дерева, поднять выпавшую из него записку с паролем и с ним пойти к искомой старушке. В самом деле, проще некуда!

В драконовой деревне, где текут лавовые реки и на небесах горят оранжевые письмена, Скайе придется ориентироваться по солнцам, чтобы найти последних обитателей. Как говорят об этой загадке разработчики, *"совсем как в "Индиане Джонсе", только без песка!"*. А после того как девушку выплюнет черепаха, ей надо добраться до берега и стрелять по кнопке на вершине утеса до тех пор, пока кнопка не нажмется и камни не посыплются, дав возможность героине продвинуться дальше. Кстати, вам регулярно, если не сказать хронически, встречаются запрятанные в самых неудобоваримых местах кнопки, без нажатия которых невозможно пройти дальше. Например, не найдя на верхней платформе кнопку, невозможно преодолеть огромную пропасть в локации с замком.



▲ Симпатяги. Оба.

Не просто жить, но жить красиво!

С эстетической точки зрения игра производит суперприятное ощущение. Очень хороша анимация героини. Стандартный набор телодвижений — бег, прыжки, стрейф — реализован на ять. Плюс прекрасно анимированные персонажи, приятное освещение, тени, динамическая камера, хорошая музыка. **Darkened Skye** сделана с любовью — тем приятнее осознавать, что произвели ее на свет отечественные разработчики (см. титры).

Управление очень простое, хотя в той части, что касается использования квестовых предметов, о его интуитивности можно поспорить. Мое почти единственное критическое замечание по игре — хотелось бы иметь больше подсказок в адвенчурной части. А то поди догадайся, что катапульту толкать бедром надо!

▲▲▲

Darkened Skye — очень добротная, производящая прекрасное впечатление как на первый, так и на третий взгляд игра. Только не поддавайтесь рекламе "Скиттлз" — если слишком увлечься конфетно-радужным содержимым **Darkened Skye**, по окончании игры может понадобиться помощь стоматолога! ■



РЕЙТИНГ МАНИИ	8,0
ГЕЙМПЛЕЙ	8
ГРАФИКА	8
ЗВУК И МУЗЫКА	9
УПРАВЛЕНИЕ И ИНТЕРФЕЙС	6
НОВИЗНА	6

Рыжеволосая Скайя вполне достойна встать в один ряд с Ларой Крофт и Алисой МакГи. Чего же боле?

ДОЖДАЛИСЬ? ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 90%

Антон Логвинов (fx@igromania.ru)



Всем известно, что любая самая отстойная аркада на приставке гораздо играбельнее и продуманней отстойной аркады на PC. Скажите, а что в таком случае будет, если эта аркада вовсе не из разряда отстойных, а из числа общепризнанных хитов на PlayStation2 и Xbox?

Лично я (думаю, как и многие из вас) не ждал от Starfighter ничего особенного, тем более после череды недавних "шедевров" по вселенной Star Wars, вроде Battle for Naboo или SW: Galactic Battlegrounds. Что поделать, игры по "Звездным Войнам" давно перешли из разряда элиты в разряд отбросов. Виною всему, конечно, ненасытная жадность LucasArts, которая за последние несколько лет так подпортила имидж "ЗВ", а заодно и свой собственный, что дальше некуда. И уж не знаю, то ли ребятам из LucasArts подобное положение дел просто надоело, то ли им кто-то сверху настучал (ну, например, самый главный и великий), но создается такое впечатление (впрочем, весьма хрупкое), что компьютерные "Звездные Войны" собираются вернуть себе былое величие.

ЖАНР: Аркада

Издатель: LucasArts Entertainment
Разработчик: Secret Level
Похожесть: Star Wars Rouge Squadron
www.lucasarts.com/products/starfighter

КОЛИЧЕСТВО CD: 1
МУЛЬТИПЛЕЕР: нет

НЕОБХОДИМО: PIII-500, 128Mb, 32Mb 3D уск.
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Athlon 1GHz, 256Mb, GeForce3



▲ Не хуже, чем во FreeSpace, а?

Предательство, бегство, битва...

Сюжет **Starfighter** базируется, как это сейчас модно, на Первом Эпизоде "ЗВ". Но родство с фильмом весьма хрупкое. Это и понятно — по оригинальному сюжету, как показывает практика, трудно сотворить что-то удобоваримое. Здесь нет надоевших уже по самые помидоры королевы Амидалы и капитана Панаки, а события в основном разворачиваются далеко за орбитой известной оккупированной планеты.

Сюжетная линия завязана на нескольких персонажах, за которых мы поочередно и играем. Все они нашли свои причины, чтобы вступить в банду звездных пиратов и отомстить вездесущей Торговой Федерации. Конечно, занятие пиратством никак не подразумевает развязывание войны против вышеупомянутой ТФ и освобождение какой-то там Набу, но куда ж без этого? Набор сюжетных ходов классический: предательство, бегство, защита собственной базы и грандиозная финальная битва. Впрочем, если копнуть поглубже, то всплывет следующая деталь: разработчики **Starfighter** просто взяли облик Первого Эпизода и втравили в него костяк сюжета первой трилогии. Пираты здесь не кто иные, как Повстанцы, Торговая Федерация — Империя, а финальная битва (как и в фильме, атака на центр управления дроидами) — уничтожение здешней Звезды Смерти. А главное — не сказать, что подобное сочетание **Starfighter** не к лицу. Наоборот — очень даже. Кроме прочего, изрядно отдает атмосферой первых трех фильмов.

"Может, нас и мало, зато пушек у нас...!"

Как вы уже догадались, по жанру **Starfighter** не что иное, как аркада. Аркады по "ЗВ" — дело вполне обычное, они выходили всегда, на протяжении всего существования игровой индустрии, и, несомненно, будут продолжать столь увлекательное и прибыльное занятие. Их всегда отличало убойное качество исполнения и отличный геймплей. Конечно, общая деградация игр по "ЗВ" коснулась и этого жанра (по мне так после **Shadows of the Empire** и **Rouge Squadron** ничего стоящего не появилось), но **Starfighter** вполне можно назвать символом грядущей реабилитации марки.

Мы можем поиграть за троих из пяти главных героев. У каждого из них есть свой личный корабль. Личные корабли изрядно отличаются один от другого по ТТХ. Каждый из них оборудован уникальным спецоружием. Один стреляет торпедами, другой легко снимает энергетические щиты больших кораблей, а у третьего есть мощные бомбы, выжигающие все на выбранном участке земли. Дизайн всех кораблей в игре — плод фантазии авторов. Исключение составляет лишь та техника, которая присутствовала в фильме.

По поводу земли вы не ослышались — место действия все время переносится из космоса на поверхность планет и обратно. Ход миссий полностью диктуется сюжетом, сочетая в себе постоянный kill'em all и выполнение поставленных брифингом задач (например, вывод из строя некоего крейсера). Враги летают вокруг просто стаями, но копыта отбрасывают моментально (прям как в фильме). Поклонникам "звездновойновых" симуляторов (например, **X-Wing** или **Tie Fighter**) может показаться просто дикой ситуация, когда пятерка кораблей за пять минут выносит целый звездный флот. Но не будем забывать, что **Starfighter** — аркада, а для аркады это вполне обычное дело. Сразу вспоминаются слова одного из героев, которые постоянно звучат в радиоэфире: "Может, нас и мало, зато пушек у нас до хрена!"

Со временем задания становятся все сложнее. И если после первых миссий кажется, что игру можно пройти с полпинка, то ближе к середине эта иллюзия начинает таять, а к финалу ваше мнение меняется на противоположное.

Очень радует разнообразие игровых ситуаций, а самое глав-



▲ То самое обещанное сходство с "Команчем".

ное — их масштабы. Чего только стоит прорыв через блокаду к Набу — великолепнейшая, масштабная сцена с десятками крейсеров и целыми роями истребителей! Или взять хотя бы финальную "наземную" битву за Набу — куча танков Торговой Федерации, сотни истребителей и бомбардировщиков, необъятные земные пространства вокруг... Впечатляет.

Как в любой классической приставочной аркаде, в **Starfighter** полно всяческих секретов и бонусов. Если удачно пройти череду миссий, могут появиться новые корабли и уровни в режиме Bonus Mission. Последний включает несколько развлечений: тотальное мочилово с истребителями, практика по выведению из строя прицельным бомбометанием танков противника и даже высокоскоростные гонки по узкому каньону (пламенный привет тебе, **Episode I Racer**!) с другими игровыми персонажами! В дань доброй традиции, в качестве одного из бонусов предоставляется возможность полетать на личном корабле Дарт Моула. Это, конечно, не "Миллениум Хоук" Хана Соло, как в **Rouge Squadron**, но тоже ничего.



▲ Врагов вокруг — в пять раз больше,чем на этой картинке.

Важнейшим из искусств...

...кино для разработчиков не является. Нет, ролики здесь сами по себе не плохи — просто они не производят ровно никакого впечатления. Кстати, в роликах экшена вообще нет — только разговоры, а их разработчики вполне могли бы и на движке игры сделать. Скриптовые ролики в игре тоже присутствуют — весьма приятное зрелище.

Звездные картинки

Графически **Starfighter** выглядит весьма и весьма достойно. Еще бы, ведь игра делалась под PS2/Xbox! Не **AquaNox**, конечно, но как минимум на уровне **Comanche 4**. Кстати, на сравнение с **"Команчем"** меня натолкнула одна из "планетарных" миссий игры — все прям точь-в-точь. И рябь на воде, и отражения кораблей... Правда, пролет через здешний бесподобный во всех отношениях водопад, заставляющий FPS упасть до критических показателей, сравнивать просто не с чем. Столь долго и вдохновенно я не любовался водопадом со времен **Unreal**! Молодцы.

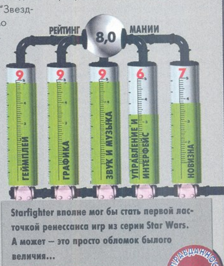
Детализация кораблей нареканий не вызывает, так же как и эффекты — все в меру. Зато очень впечатляют текстуры: невероятно четкие, детализированные и яркие. Даже зеленая поляна здесь выглядит как-то по-особенному, а бэкграунды кажутся объемными. При этом движок игры отлично оптимизирован — видимо, сказывается то, что игра разрабатывалась для Xbox. Игры на приставках вообще очень старательно оптимизируют, а от Xbox до PC, как вы знаете, один шаг. Словом, системные требования по нынешним временам невысоки, особенно если взглянуть на тот же **"Команч"**.

Про звуковое оформление говорить нечего — "Звездные Войны" всегда и везде "Звездные Войны", независимо от формы воплощения. А вот про музыку разрешите черкануть пару строк. Она, естественно, полностью позаимствована из фильма, однако есть одно большое "НО". **Starfighter** — первая игра по Первому Эпизоду "Звездных Войн", в которой родной саундтрек пришелся к месту. И, что характерно, весь, а не только одна заглавная тема под желтой надписью "Star Wars".

***

Starfighter столь же хорош, сколь и короток. Четырнадцать миссий пролетают как одна, дополнения надолго увлечь не могут, а мультиплеер разработчики отрезали еще на стадии варианта для PS2.

С этого дня репутацию аркадных "Звездных Войн" можно считать временно восстановленной, но как там дальше будет — неизвестно. Все же теплится надежда на то, что **Jedi Knight II** будет не хуже своего предшественника, а через пару лет на нас свалится поток шедевров былого размаха. Мой трезвый ум подсказывает, что подобное вряд ли случится, но, как говорится, надежда умирает последней. ■



Антон Логвинов (ail@dubna.ru)

Motoracer MR3

Вышедший несколько лет назад Moto Racer, думаю, запомнился многим. Еще бы, ведь это была первая отличная во всех отношениях аркада на тему мотогонок! Большие скорости, отличный геймплей, приятная графика и полное отсутствие достойных конкурентов на рынке! Выпущенный на скорую руку сиквел стал полнейшим провалом, а пальма первенства перешла к Microsoft с ее Motocross Madness. Для работы над третьей частью сериала, которая, по замыслу авторов, должна была ознаменовать его возрождение, разработчики из Delphine Software выделили гораздо больше времени. И стоило так стараться?



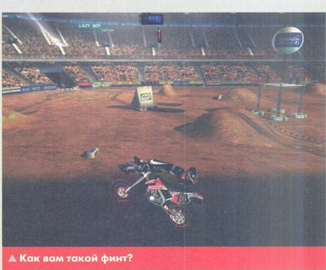
Современные нравы

Раньше (давным-давно) разработчики аркадных гонок любили придумывать простенькие предыстории для своих игр. Ну, чтоб не бездумно гоняли, а как бы с толикой смысла. Помнится, смертельные гонки будущего в DeathTrack представали перед взором игрока не как сборище тупоголовых AI-гонщиков с крутыми пушками наперевес, а как полноценная вселенная с характерными персонажами, имеющими свои уникальные предыстории, характеры и автомобили; в Test Drive мы гнали через границы Штатов, чтобы первыми добраться до ослепляющего солнца Калифорнии; в MegaRace были участниками самого популярного телешоу будущего во главе с феноменальным Лэнсом Бойлом и его многочисленными пышногрудыми помощницами; в Road Rash оказывались среди уличных банд, разъезжающих на стальных конях...

Разработчики же современных аркад почему-то не утруждают себя созданием хотя бы простейших предысторий, не говоря уже о проработке игровой вселенной. Так и с третьим Moto Racer. От абстрактных гонок на скоростных мотоциклах и кроссовых байках по экзотическим трассам на манер Великого Каньона или не менее великой Китайской Стены игра постепенно перешла к классическим кольцевым гонкам, кроссу и особо популярным ныне триалу и фристайлу.

Неисповедимы пути разработчика

Странные метаморфозы произошли с геймплеем MR со времен первой части. Если в MR 2 разработчики еще метались из одной стороны в другую (от своих идей к чужим), то в третьей части зависть к Motocross Madness возобладала над их разумом. Из пяти режимов (каждый включает по три трассы), представленных в игре, три относятся к кроссовому классу, а из двух скоростных нормально прора-



▲ Как вам такой финт?



▲ Картина, достойная приличного симулятора.

ботан только один — кольцевые гонки.

Первый режим, *Speed*, предлагает поучаствовать в кольцевых заездах на скоростных мотоциклах. Как мне показалось, самый проработанный режим игры. Интересные трассы, адреналин, струящийся изо всех синапсов, десятки пролетающих мимо соперников (ну, это если на Easy) и постоянные вылеты за пределы трассы. Но сказывается монотонность и однообразность гоночных трасс — играть быстро надоедает.

Второй режим (*SX/MX*) посвящен кроссовым байкам и полностью заимствован из **Motocross Madness** — простые гонки по кольцевым трассам, пролегающим либо по стадиону, либо под открытым небом. Малоиграбельный режим ввиду совершенно неприспособленной под него камеры — она находится слишком близко к игроку (вид, естественно, от третьего лица), сильно сужая обзор и тем самым почти лишая возможности нормально вписываться в повороты. Трассы тоже сделаны крайне неудачно, результатом чего является тотальное столпотворение практически на каждом повороте.

Режим *Trial* призван внести толику оригинальности во весь проект и позволить разработчикам заявить: "мы — первые!". И вправду первые — тут уж не поспоришь. Только вот создается впечатление, что режим сей делался по принципу "чтобы был". С одной стороны, присутствуют интересные конструкции (поясню для тех, кому это требуется: триал на байках — преодоление искусственных препятствий, представленных в виде разнообразных конструкций), с другой — все та же неудобная камера и абсолютно неприспособленная для сего вида развлечений физика игры. Триал может быть интересен только в том случае, если присутствует проработанная физическая модель. Заметьте, не обязательно реалистичная. Проработанная. Как, например, в **Tony Hawk's Pro Skater** или **Mat Hoffman's BMX**.

Четвертый по счету вариант развлечений под названием *Freestyle* опять-таки позаимствован из **Motocross Madness**. Признаться, не самым удачным образом, хотя даже при этом он гораздо интереснее предыдущих режимов для кроссового мотоцикла. Суть — подпрыгнуть повыше, сделать какой-нибудь финт поизящнее и при этом не разбиться. Ассортимент разнообразных выкрутасов впечатляет не сильно, но способен увлечь игрока на какое-то время. Чтобы сделать хорошую трассу для этого режима, большого ума от дизайнеров не требуется, так что претензий нет.

Последний режим мог бы быть самым аппетитным в игре, не будь он таким однообразным. Думаю, его название (*Traffic*) говорит само за себя, ибо после **The Need For Speed** траффиком и в Африке зовут гонки при интенсивном движении на дорогах. Все три трассы этого режима пролегают по улицам Парижа с просто сумасшедшими потоками автомобилей. Огорчает лишь тот факт, что движение строго одностороннее (соседняя сторона дороги отгорожена бетонными блоками, и автомобили на ней почему-то отсутствуют), а здешние водители постоянно перестраиваются из одного ряда в другой. Вроде как сложность прохождения увеличивают. Я, конечно, знал, что Париж — город ненормальных водителей, но не до такой же степени! Кстати, выбор Парижа в качестве места проведения гонок не случаен, также как и реклама EuroSport France в игре. Ну правильно, **Delphine Software** у нас кто? — французы. Сами трассы, естественно, с реальными ничего общего не имеют, зато бэкграунд битком набит всякими выдуманными и реально существующими достопримечательностями архитектуры. Взглянув на свои старые фотографии, сделанные в этом славном городе, я с удивлением обнаружил в **MR 3** знакомые здания из современной части Парижа.



▲ **Гонщики и мотоциклы выглядят прекрасно, а вот зрители... Расплющило бедных.**



▲ **Прыжок — первый сорт!**

Зарисовка на тему

Графически **Moto Racer 3** выглядит... неоднозначно. Отличные модели мотоциклов (их, кстати, в игре целых 32 штуки) и гонщиков, достойная анимация движений, хорошо проработанные пейзажи трасс, великолепные эффекты... Но в движении все это великолепие смотрится как-то криво. Нельзя объяснить почему, нужно самому увидеть, но картинка вызывает эстетическую неприязнь. При просмотре отснятых скриншотов диву даешься: "Красиво, черт подери! И как я раньше не замечал..."

Звук и музыка лично для меня являются важными критериями при оценке любой игры. В **Moto Racer 3** звук беден до неприличия — он просто никакой. А я еще сначала удивился, почему это у французов музыка в установках "по умолчанию" стоит в два раза громче основного звука (обычно все наоборот), причем так, что его практически не слышно...

Музыка, в отличие от звука, не вызывает никаких эмоций. Другими словами, "по барабану" она. Просто бумкает что-то на фоне под стать мчащемуся полотну асфальта — и все. Впрочем, ничего другого для такой игры и не нужно.

* * *

Из разряда потенциальных конкурентов **Motocross Madness Moto Racer** перешел в разряд неудачных подражателей. С весьма удачными прежними идеями **Delphine** фактически расстались, неудачно позаимствовав при этом чужие, а попытки соригинальничать ни к чему хорошему не привели. Более-менее играбельных режимов три, но вряд ли они смогут вас надолго увлечь. Даже с учетом наличия мультиплеера, который позволяет погонять ввосьмером как по локалке, так и по Интернету (в параметрах гонщика есть даже такой пункт, как e-mail).

Тем не менее, **Moto Racer 3** все же достоин внимания среднестатистического поклонника аркадных гонок, но чтобы всех игроков — ни в коем разе. Редкая игра доживает до третьей части. Сдается мне, для **Moto Racer** цифра 3 станет последней. ■



Неудачного продолжения. Может быть даже, окончания некогда отличной аркадной серии.

ДОЖДАЛИСЬ ?

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 30%

Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

Всеобщая программная анархия

или

две стороны одной медали

Согласно закону Мура, вычислительная мощность компьютеров удваивается каждые 18 месяцев. Каждая следующая версия продуктов Microsoft работает в полтора раза медленней предыдущей. С какой скоростью корпорация Microsoft должна выпускать новые версии, чтобы пользователи не заметили действия закона Мура?

Юрий Нестеренко

Перед вами две статьи. Две зарисовки нашей с вами нелегкой компьютерной жизни. Две статьи, которые на первый взгляд никак между собой не связаны. Однако, если присмотреться, можно уловить тонкую связь, на грани таких зыбких в наше время понятий, как совесть и уважение к личности. К личности пользователя, распято го на кривых программах, к личности свободного программиста, который вынужден лавировать среди опасных софтверных гигантов, встреча с которыми грозит неминуемой гибелью. Все это — мое личное видение текущего положения дел (подчеркиваю: мое личное, а не мнение всего журнала). Вам решать, прав я или нет.

ЦЕНА КОМФОРТА

Хотел я недавно тряхнуть стариной и поиграть в **Deus Ex**. Хорошая, добротная во всех отношениях игра. Ладно сколочена умелыми сценаристами, художниками... но, к сожалению, не программистами. Ибо тормозит в особо ответственные моменты, да и грузится долго. Не так чтобы сильно тормозит, но все равно раздражает. И это притом, что компьютер у меня совсем не слабый. А уж во времена этой игры о такой машине мечтал каждый геймер. Очевидно, **Deus Ex** также мечтал о такой машине, так как на более слабых шел с явной неохотой. Что стоило сделать эту хорошую игру еще лучше и потратить пару месяцев на оптимизацию и доводку? Давление со стороны издателя? Желание разработчиков поскорее закончить все дела и уехать на Канары? Об игроках, как обычно, никто не подумал.

MS Word вылетел — не к добру. Пришлось предыдущий абзац второй раз перепечатывать... Что-то глюков у моего компьютера в последнее время прибавилось. Стало быть, надо Windows сносить. Ведь уж полгода целых стоит. Деградирует. Несомненно, вам знаком этот синдром. Впрочем, постепенной деградации сейчас подвержены не только операционки. Все, от больших программных пакетов до маленьких стокилобайтных программ-пигалиц, стремятся на выходные порадовать вас свежеприобретенной россыпью глюков.

Ладно бы маленькие программы, созданные на коленке кустарями-одиночками, — им можно простить многое. Но почему крупные программы солидных компаний позволяют себе подобное хамство по отношению к пользователям — непонятно. С их гигантскими сроками разработки и не менее гигантским штатом программистов... Стыдно, товарищи, стыдно. Интересная наблюдается картина. Чем компания больше и жирнее, тем глючнее у нее программы. Господа с **freeware.ru** могут вам определенно сказать, что маленькие программки, созданные в условиях белых медведей и балалаек (вот стереотипы!), выгодно отличаются от своих не в меру больших и наглых конкурентов надежностью, стабильностью и удобством в работе. И именно такие программы становятся народными. Даже если автор программы потребует небольшую мзду за свой скромный труд, в глубине души он сам понимает, что на особые доходы можно не рассчитывать. Умельцы быстро "растаможат" его программу, выложат на варезные сайты, снабдят кряками, приблизят к народу.

Чем крупнее компания, чем благоприятнее условия труда, чем больше зарплата, тем ленивее разработчики. Впрочем, у таких империй, как **Microsoft** и иже с ними, процент программистов в общем штате сотрудников весьма невелик. Нынче правят бал менеджеры, агенты по продажам, рекламе, маркетингу, лизингу и еще черт-его-знает-чему. Впрочем, они не зря едят свой хлеб. В социальных условиях страны, где новые игры и программы покупают в супермаркетах наравне с заранее нарезанной колбаской и чипсами, по-другому и быть не может. Покупателя должна привлечь яркая, броская упаковка, цветистые слоганы и цветастые буклеты. Обертка, а не содержание, оценивается в первую очередь. А рядом лежит белая замызганная коробочка с напечатанным на туалетной бумаге руководством по эксплуатации и блестящим диском... Надпись на коробке "Текстовый процессор нового поколения" совершенно не привлекает покупателей, ибо современная поп-культура забыла дореволюционное слово **"Лексикон"**. И пусть немногочисленные эксперты честных, а посему малопопулярных изданий утверждают, что возможности нового "Лексикона" вполне сопоставимы с MS Word, а в некоторых случаях даже превосходят его... Помилуйте, кому он нужен, когда рядом лежит вся из себя блестящая, ламинированная коробочка с красивыми летящими окошками вверху и заманчивой рекламной фразой внизу. А по центру, красиво так, синим по белому написано: **"Microsoft Word XP"**. Наслаждайтесь, товарищи.

К сожалению, эта удручающая картина скоро придет и к нам. Мы американизируемся, потихоньку, еще нехотя, изредка поглядывая на свои корни, но — тянемся к ложному солнцу. В этом году "Лексикон" действительно не отстает от Ворда, его активно покупают. Покупают, потому что его лицензия стоит гораздо дешевле. Но при первой же возможности переметнутся на другую сторону. Все мы скоро окажемся там, за бугром. Но что тогда останется здесь?

Среди особо воинствующих программистов бытует мнение, что, проявив немного усердия и находчивости, можно сделать так, чтобы **Quake 3** под **Windows XP** шел без тормозов на **286**. Конечно, это преувеличение. Но ребята недалеко ушли от сути. Я думаю, **486** — реальное число. То есть вполне возможно так написать Windows XP и Quake 3, чтобы они свободно шли на 486 процессоре (при **16 Мб** оперативки). И не зависали. Никогда. Не верите? Попробую отстоять свою точку зрения. Многие знают о таком виде, не побоюсь этого слова, искусства, как демо-

сцена. Группа чокнутых программистов и сумасшедших дизайнеров ваяет высококачественное трехмерное со стереозвуком действо, длящееся минутами, даже часами, и вольготно размещающееся на дискете. Чокнутые программисты применяют не менее чокнутые алгоритмы компрессии данных, обработки трехмерной графики и эффектов, хранения стерео. В итоге получается НЕЧТО. Приведу пример. На нашем диске вы легко найдете небольшую демо-сценку (**mesha.com**). Она в течение почти десяти минут демонстрирует довольно красивые трехмерные эффекты, достойные тысяч полигонов, трансформирующиеся друг в друга 3D-объекты и т.д. Размер этой демо-сцены — **4 кб**. Для не-программиста эта цифра, возможно, не столь впечатляюща. Поясню: 4 кб — это примерно одна А4 страница текста. Точнее, двоичных кодов. Одна страница — и десять минут первоклассного трехмерного шоу. Воистину чародеи эти демомейкеры! Теперь представьте себе, что было бы, возьмись эти люди за написание игр, а тем более — операционных систем. Прогресс остановился бы. Зачем нужны Пентиумы 4, если на нашем родном Pentium II 266 спокойно пойдут новейшие и навороченнейшие игры и самые крутые операционные системы. Поэтому и не допускают демомейкеров до написания операционных систем. Боятся. Боятся производители новомодного железа — кому оно тогда нужно будет? Боятся производители операционных систем. Да и сами демомейкеры боятся: "Как это мы будем не ваять демки, а заниматься какими-то операционными системами? На кой нам это нужно?" А покуда держится такая ситуация, все вроде бы довольны. Все — только не мы с вами. А мы с вами так и останемся не у дел, пока софтом занимаются корпоративные ленивцы.

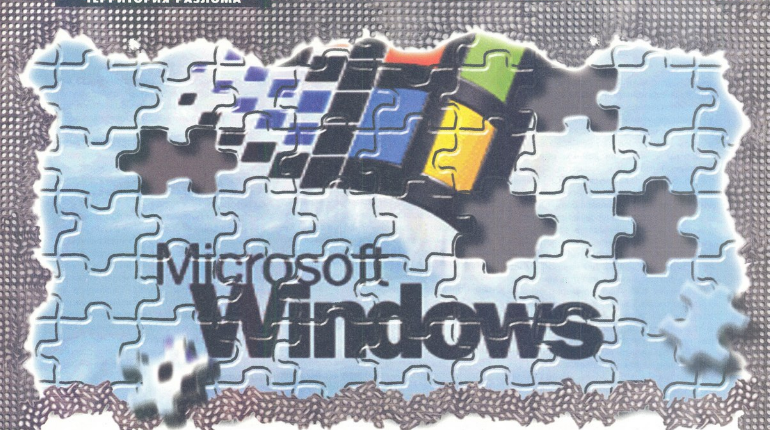
НА ПУТИ К СОВЕРШЕНСТВУ

Есть такое компьютерное сообщество разработчиков программ и игр — **Open Source**. Собственно, никакой организации или движения с таким названием не существует. Термином Open Source обозначаются все проекты (программы, игры, компоненты, библиотеки и т.д.), имеющие **открытый исходный код** и обычно распространяемые **бесплатно или условно-бесплатно** (хотя есть и коммерческие Open Source проекты). Под таким сухим и емким определением скрывается громадная негласная организация свободных программистов (и не только), ставящих на первый план не только личную выгоду, но и взаимопомощь, взаимовыручку — те качества, которые, казалось бы, утеряны в современном обществе. Думаю, не ошибусь, если скажу, что число свободных программистов переваливает за миллион. Они объединяются, сообща создают программы или игры, сообща их тестируют, а потом бесплатно выкладывают на всеобщее обозрение. Большая часть freeware программ и игр, которые вы видели, написаны именно ими. Что скрывается за термином "исходный код"? Это все ресурсы и все исходные тексты программных модулей, из которых в процессе компиляции получается программа. Открытые исходные коды программ выкладываются программистами в Интернет. Существуют сотни Интернет-ресурсов, с которых любой желающий может бесплатно получить исходники тех или иных программ и игр. Имея исходные коды программы, можно делать с ней все что угодно. Изучая их, начинающие программисты приобретают навыки рационального программирования, узнают интересные и полезные алгоритмы, которые впоследствии могут сэкономить десятки часов напряженной работы. Пользоваться чужими алгоритмами здесь не считается зазорным. Более того, написав автору программы, вы наверняка получите детальные и исчерпывающие ответы на все вопросы. Единственное, что здесь презирается, — плагиат, воровство идей. Хорошие программисты в окошке About обязательно приводят список всех используемых алгоритмов и компонентов с обязательным указанием авторства.

Чем были бы современные программисты без Open Source? Это великая школа для новичков, грандиозный вуз для продвинутых и поднебесная мастерская для грандов. В сети вы легко найдете представительства тысяч свободных проектов, так или иначе имеющих отношение к Open Source. Свободных от предрассудков, от корпоративных ленивцев, здоровых и насыщенных великолепными идеями, с громадными амбициями и надеждой свернуть горы (и это хорошо!), и, самое главное, с реальной **возможностью** это сделать. На таких людях и держится современный программистский мир.

Существует несколько крупных проектов, объединяющих Open Source программистов. Примером может служить **SourceForge** — громадный программистский портал, объединяющий сотни разработчиков. Он предоставляет всем желающим свободную зону для размещения сайтов и поддерживает замечательную онлайновую систему совместной работы, когда программисты, живущие в разных уголках мира, могут совместно разрабатывать большие и сложные проекты без всяких проблем с общением, согласованием изменений и синхронизацией программных модулей (эта система называется **CVS**). В рамках **SourceForge** существует множество конференций, посвященных как общим вопросам,





так и конкретным проектам. Любой может попросить здесь помощь и никогда не получит отказа.

Open Source — уникальное социальное явление. С одной стороны, его никто не создавал. Оно возникло само по себе, и задолго до появления Интернета. Интернет лишь облегчил общение и поддержку проектов. Программисты всегда тянулись друг к другу, стремились объединиться, создать свои сообщества, а компании, в которых они работали, стремились их разъединить. Понять это можно — в среде Open Source ни одна идея, ни один уникальный алгоритм не пробудет долго в тайне. Если он полезен и нужен, он в короткие строки станет достоянием общественности. Компаниям это не нравилось, ведь многие их "эксклюзивные" и "уникальные" идеи и проекты плавно вытекали из плотно закрытых ворот фирмы на волю. Сейчас Open Source как никогда подвергается нападкам со стороны крупных компаний, но уже по другой причине. Они не могут понять, как можно трудиться и не получать за это денег. И их это страшит. Программы, разработанные в среде Open Source, всегда оказывались гораздо удобнее, функциональнее и надежнее, чем их корпоративные аналоги. Флагманы Open Source с нетерпением ждут того дня, когда откроются все исходные коды, излечатся все баги, и все программисты мира объединятся под единым лозунгом "Свобода!". Корпорации ждут не дождутся того дня, когда последний оплот Open Source рухнет под напором зеленого змия — доллара. Самым ярым противником Open Source становится приснопамятная Microsoft. За последние пять лет маркетологи и юристы Microsoft как только не издевались над ПО с открытым исходным кодом: и в грязь втаптывали, и всякими словами нехорошими клеймили. Дошло до того, что в ряде официальных заявлений (в том числе в лицензионном соглашении к одной из их программ) Microsoft приравнивает Open Source программы чуть ли не к вирусам. Большие шишки наперебой заявляют, что Open Source подрывает саму основу существования ПО, что это глубоко антисоциальное явление, чуть ли не Всеобщая Программная Анархия. Еще бы, ведь Open Source проекты уже сумели многим видным компаниям прищемить мягкое место. Им следовало бы подумать о положительных сторонах Open Source, прежде чем кидаться оскорбительными обвинениями. А положительных сторон очень много.

Это не парадокс: открытое *ПО действительно может быть вполне коммерческим*. Теряется только одна из трех основных концепций: доступность (в смысле бесплатность). А все остальные очевидные достоинства перед классической схемой "закрытой" разработки остаются: прозрачность проекта на всех стадиях разработки и возможность легкой и безболезненной модификации как на стадии разработки, так и в конечном продукте. Как правило, разработка открытого ПО для заказчика гораздо дешевле, а для разработчика гораздо проще, чем разработка "под ключ". Благодаря прозрачности всех стадий разработки заказчик может попросить исправить или дополнить что-то уже на ранних стадиях, а разработчик — мгновенно среагировать на эту просьбу. А как это было раньше? Разработчик трудился "в поте лица" в течение нескольких месяцев, а то и лет, изредка устраивал для заказчика "шаманства с бубнами", показывая несомненные преимущества своей программы. После окончания разработок (если они вообще когда-нибудь кончались, иногда разработчик просто тянул из заказчика деньги) заказчик наконец-то получал свою программу и хватался за голову: глюки и баги лезут изо всех щелей, программа абсолютно неудобна и не приспособлена к требуемым задачам, и вообще он не это заказывал. Получалось "заказчик говорил одно, а разработчик услышал другое". Программа отправлялась на доработку (сопровождаемую дополнительными финансовыми издержками со стороны заказчика), снова "шаманства с бубнами", снова глюки, баги, снова доработка... ну и так далее, покуда у заказчика не лопалось терпение. С Open Source такого никогда бы не случилось. Увидев малейшие отклонения программы от нормы, заказчик вносит определенные поправки и коррективы в проект, а разработчик мгновенно претворяет их в жизнь. К концу недолгого срока разработки заказчик получает надежную и функциональную, удобную, как домашние тапочки, программу, "заточенную" под его нужды и вкусы. И все довольны.

Знаете, какая самая интересная часть любой программы? Ее лицензия. Не верите? А вы хоть раз читали? А, с нетерпением жали на кнопку "Далее" и даже не удостаивали лицензионное соглашение взглядом? Ну и напрасно. Там столько интересного можно обнаружить! Ради интереса последние два месяца читал от начала до конца лицензионные соглашения всех устанавливаемых программ. Уже набралось столько опусов, что этого хватит на отдельную постоянную рубрику в "Мании". К сожалению, главвред мне такого безобразия не позволит, поэтому поверьте на слово: лицензионные соглашения большинства программ — это квинтэссенции глупости их разработчиков и издателей. Такое написать — надо еще очень постараться! Самыми интересными и оригинальными, как всегда, оказались лицензионные соглашения

Open Source в Интернете

1) www.opennet.ru — русский центр Open Source.
2) www.linux.com — официальный сайт всех Линукс-дистрибутивов.
3) http://sourceforge.net — система поддержки и координации Open Source проектов.
4) www.osdn.com — система поддержки совместных разработок.
5) http://freshmeat.net — громадный архив для всех программистов Open Source.
6) http://slashcode.com — еще одно сообщество разработчиков открытого ПО.

Проект GLScene

Не могу удержаться от того, чтобы не рассказать об одном замечательном **Open Source** проекте, который развивается и набирает силы уже третий год, и который очень близок к завершению. Речь идет о **GLScene** — универсальном бесплатном графическом (и не только) 3D-движке для разработки программ и игр под Дельфи. Начал проект **Майк Лишке**, однако потом он отошел от дел, передав бразды правления **Эрику Гранжу**. Они оба еще до GLScene проявили себя в разработке многих популярных программ и компонентов, но это поистине их триумф. GLScene по своей функциональности и возможностям подбирается к таким тяжеловесам индустрии, как **Unreal Engine** и **Lightech 2.0**, а по некоторым аспектам даже превосходит их. И это притом, что движок абсолютно бесплатный и доступен любому программисту. В настоящее время над проектом постоянно работает около десятка программистов, а время от времени — еще сотня. Несмотря на то, что финальная версия GLScene еще не создана, движок уже используется в нескольких программах и разрабатываемых в данный момент играх. GLScene уже оброс рядом утилит и прочек, редактором моделей, уровней, рельефов и т.д. Проект поддерживается обществом **SourceForge** и разрабатывается в зоне **CVS**. Проект полностью открытый, поэтому в разработке GLScene может принять участие любой желающий. Исходники GLScene — замечательный учебник грамотного структурного и объектно-ориентированного программирования. Официальный сайт проекта ***http://glscene.org***.

Overview | Units | Classes

website: http://glscene.org

GLScene

OpenGL Solution for Delphi

maintained by Eric Grange

GLScene is an OpenGL based 3D library for Delphi. It provides visual components and objects allowing description and rendering of 3D scenes in an easy, no-hassle, yet powerfull manner.

Go to glscene.org for more details.

от **Microsoft**. В предисловии к одному из своих продуктов Microsoft запрещает его использование совместно с потенциально вирусным программным обеспечением. А к таковому можно в первую очередь отнести программы самой **Microsoft** (в частности, **Windows** с его COM-архитектурой)! Один **MS Visual Basic** для приложений чего стоит. Это ведь просто рассадник эпидемий макровирусов! Да уж, умеют разработчики извратиться...

Кстати, а как обстоят дела с лицензиями **Open Source** продуктов? Гораздо лучше. Несмотря на то, что большинство открытого ПО бесплатное, без лицензии обойтись нельзя. Но разработчики Open Source проектов не стали городить многотомных лицензионных монстров, а разработали несколько **глобальных** форм лицензионных соглашений. Таким образом, при установке открытого ПО вы увидите лишь ссылку на форму лицензии или хорошо знакомые строки. Самыми популярными лицензиями **Open Source** являются **GNU General Public License** и **Mozilla Public License**. Вот некоторые основные пункты этих лицензий:

1. **Свободное распространение.** Открытое ПО может свободно распространяться как отдельно, так и в составе другого открытого или закрытого ПО. В составе закрытого ПО открытое ПО должно распространяться открыто.

2. **Исходный код.** Любое открытое ПО должно распространяться вместе с полным исходным кодом и полными или ограниченными вспомогательными ресурсами. Любой человек может как угодно изменять или совершенствовать открытое ПО, а также распространять измененное открытое ПО с обязательным сохранением изначальных авторских прав и форм лицензии. Измененное открытое ПО не может стать закрытым ПО.

3. **Лицензия на открытое ПО не может дискриминировать отдельное лицо или группу лиц по любым признакам.**

4. **Любой человек может использовать открытое ПО в любых целях и в любых областях человеческой деятельности**, если это не противоречит пунктам данного лицензионного соглашения. [Обратите внимание на этот пункт — в любых целях!]

5. **Лицензия на открытое ПО не должна включать запрещения совместного использования любого другого ПО, как открытого, так и закрытого.** [Именно эту международную норму нарушает Microsoft.]

Как видите — это самая открытая и самая либеральная лицензия из всех, что когда-либо рождал род людской.

Вот мы и подошли к самому интересному и волнующему феномену открытого ПО. Итак, приготовьтесь: *открытое ПО удобно, надежно и практически безглючно.* Если какое-либо открытое ПО неудобно, ненадежно или глючно, но все еще кому-то нужно, то вскоре оно станет удобным, надежным и практически безглючным. Это аксиома. Это **Великий Закон Open Source**.

Как так получается? Да очень просто. Допустим, программист задумал проект интересной игры, например, небольшого варгейма. Он начинает проект, и когда понимает, что начало хорошее, выкладывает описание проекта на каком-нибудь общественном Open Source ресурсе. Это сразу же привлекает многочисленных программистов/любителей стратегий. Пока нет демо-версии, на почтовый ящик программиста начинают сыпаться различные предложения/советы по добавлению к проекту новых фишек, модификации идей и концепций и т.д. Естественно, многое из этого отсеивается, но и многое программист принимает к сведению. В результате проект обрастает деталями и подробностями. Вскоре программист выкладывает на всеобщее обозрение демо-версию, и тут для него начинается ад. На него сваливается еще больше одобрений/негодований/советов, а также предложения сотен программистов о помощи. В результате программист решает начать открытую разработку, выкладывает исходники игры на свой сайт и создает **.plan** файл. С этого момента он может быть уверен, что больше половины работы за него сделают другие. Он руководит потоками разработки, принимает исправленные или оптимизированные варианты разных частей игры, пишет дополнительные модули и т.д. Естественно, все желающие могут свободно скачать игру на всех стадиях разработки. Если кому-то что-то не нравится, если кто-то хочет что-то предложить, он пишет об этом автору проекта, тот соглашается или не соглашается, выносит вопрос на обсуждение в форум, разгораются дебаты в чате. В результате принимается единственно верное и устраивающее всех решение. Если кто-то обнаружил в игре глюк или ошибку, опять же немедленно сообщает об этом автору, и ошибка общими усилиями быстро исправляется. Бывает, что совершенно посторонние, но заинтересовавшиеся проектом люди присылают целые модули, которые автор сразу подключает к программе. Это характерно даже не для программ, а для компонентов, то есть для вспомогательных библиотек, на основе которых создаются программы и игры. Если программист создает игру на основе чужого компонента или компонентов, то в ее разработке могут принять участие и сами авторы компонентов. В обратном порядке, если программист в процессе разработки столкнулся с ошибкой в **чужом** модуле, он смело может написать автору этого модуля, и ошибка в кратчайшие сроки будет исправлена. Посетители и участники проекта разносят информацию о нем по всей Сети, обеспечивая самую авторитетную и действенную рекламу. К концу разработки хороший проект становится известным повсеместно, в его разработке принимают участие сотни программистов, художников, дизайнеров и специалистов всех нужных профессий (хотя изначально проект создавал один человек либо горстка энтузиастов), его с нетерпением ждут тысячи, даже десятки и сотни тысяч человек, он приобретает славу и популярность, а его первоначальные авторы превозносятся людской молвой до небес. В итоге получается качественный, добротный, вылизанный от глюков и недоработок, удобный и надежный продукт, который к тому же хорошо разрекламирован. И это с минимумом усилий со стороны его авторов.

Это не сказка. Таков путь любой мало-мальски полезной программы, игры или компонента, если они избрали типом лицензии **Open Source**. Открытый исходный код — поистине воплощение идей коммунизма сообщества свободных разработчиков. Сейчас с определенностью можно сказать: за **Open Source** будущее!

P.S. На компакте нами выложено несколько программ, созданных программистами демо-сцены. Упомянутая по тексту mesha.com и еще парочка. Посмотрите на досуге.





Nazgool (nazgool@igromania.ru) Алексей Макаренков (makarenkOFF@igromania.ru)

ОРУЖИЕ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

ИСКУССТВО УБИВАТЬ

ПИСТОЛЕТЫ

Что мы делаем, когда собираемся вместе? Да из оружия стреляем! Из какого? Из самого крутого, продвинутого, сверкающего на солнце своим смертоносным блеском... Так что вопроса "Какое пиво пить?" у нас не возникает — появляется другой: "А кто идет ставить бутылку "Клинского" на огневой рубеж?" Сегодня — самый проворный...

Страшно представить, что сталось бы с компьютерными играми, не придумай человек оружие. Можно бесконечно спорить, как, где и зачем оно — оружие — появилось. Можно высказывать сотни разных противоположных суждений. Но история "палки для метания стальной мухи" хотя и занимает всего-то тройку столетий, но ветвлений на своем пути претерпела множество. Мы — не историки. Нас интересуют другие моменты. Бог создал людей, а Кольт уравнял их в правах... Сегодня наш разговор — об оружии в компьютерных играх.

Пиф-паф, ой-ой-ой, застрелился мой герой...

Для чего бы ни служило оружие в играх, — для осуществления коварных планов или замыслов о мировом господстве, для самообороны, для насаждения зла и хаоса или добра и порядка, — но присутствует оно в играх повсеместно. Напрягите память, вспомните. Можете назвать хотя бы дюжину игр, где бы ствол не фигурировал в том или ином виде?

Квесты. Паззлы. Но в квестах — исконно мирном жанре — оружие встречается. Да и паззлы порой содержат некоторую долю милитаризма. Шутеры? Уже само название несет в себе краткий и лаконичный ответ. Кто-то вспомнит стратегии. Не все, отдельные экземпляры. На любое правило найдется исключение. RPG? И там есть "пушки"... Оружие присутствует везде. Как истинно благочестивый червь, оно подтачивает игровые движки, проникая в самые, казалось бы, невинные виртуальные развлечения.

Зачем жаловаться — мы все не против. Как говаривал один небезызвестный певец, "... не против? Напротив, я вовсе не против, напротив, я полностью за...". Многие из нас никогда в жизни так и не возьмут "пушку" в руки. И не надо, боже упаси. Но в играх... ведь в них все не настоящее. Почему бы не выпустить "зверя" из себя минут эдак на..? Тут мы можем легко перейти в русло громких заголовков вроде **"Насилие в играх"** и **"Жизнь на острие игры"** (***читайте 12 номер "Мании" за 2000 год***). Темы эти, не раз поднимаемые на страницах журнала, но таящие в себе еще немало загадок и поводов для повторного обсуждения, имеют к предмету нашего сегодняшнего разговора лишь косвенное отношение.

Договоримся об объективизме. Давайте взглянем на оружие так, как человек рассматривает картину в музее, не думая об истории переживаний ее автора и о порыве души, родившей на свет шедевр. Картины вызывают в созерцателях чувства, но у каждого они свои. И в этом прелесть искусства.

Эпоха за эпохой

Развитие оружия многие ученые делят на эпохи. Разные историки выделяют разное количество эпох. Каждый ученый муж хочет внести свою лепту в повествование. Жаль, что порой эта самая лепта — лишь способ показать себя, а не донести правду до читателей. Тем не менее, во многом копатели пыльных фолиантов сходятся. Что же касается компьютерных игр, то самыми популярными являются три эпохи развития оружия.

Первая — средневековье. Сталкиваясь с ним, чаще всего приходится вспоминать о героизме, славе, доблести и... и сказке. Подавляющая часть всех "средневековых" событий вовсе не средневековые, а фэнтезийные. С легкой и поразительно талантливой руки дедушки Толкиена (и его последователей) мы попадаем в мир, казалось бы, такой человеческий, но при этом столь незнакомый. В нем выигрывает тот, у кого в команде больше начинающих и развивающихся талантов. Как горько шутили мои друзья, если бы Baldur's Gate 3 все же вышел, то герою подобающего уровня (какого — и подумать-то страшно) пришлось бы давать в руки оружие со способностью убивать всех три раза в день... Эту эпоху мы пропустим. Так что все желающие послушать притчу о мече Элендила Нарсиле, выкованном Телхаром из Ногрода, или сказание о том, как, почему и из чего был сделан Скорбь принцем Инелуки, пускай немного подождут.

Это лишь одна, самая ранняя стадия, самая первая часть романа под названием **"Искусство убивать: Три времени моего совершенства"**. Помимо того, никаких проблем с популярностью в среде разработчиков нет у времени, которого пока нет. Будущее! Самое плодородное поле для вольных экспериментов. Свободный полет фантазии — и чем дальше от настоящего времени, тем легче и "необремененней" становится он. В такой ситуации разработчик запросто может подчинить себе все — от физики до истории. А какой простор открывается на поприще вооружений...

Кстати, среди игр существуют гибриды, содержащие в себе смесь современной техники и футуристических технологий. **Half-Life**, **Fallout**, **Deus Ex**... К тому же уже можно говорить о существовании фэнтези-технологических моделей. Как, например, в **Arcanum**.

Единственным, что остается автору в пищу для размышлений, основанных на реальных фактах, так это время настоящее, многим видящееся скучным. Но ведь реальность прекрасна тем, что ее можно "потрогать за жабры". Вкусить настоящего вина, а не давиться суррогатными таблетками алкогольного напитка, благотворно влияющими на сосуды. И поговорить о реальных стволах, а не о концептганах.

Часть силы той, что без числа... Творит добро, всему желая зла

Чем вершили свои дела самые популярные, современные, правильные и исключительно политкорректные знакомые герои игр? Возьмем наиболее известные и наиболее распространенные в мире модели оружия. И рассмотрим самые стильные из них. Те "пушки", которые любой уважающий себя геймер должен знать в лицо. Остановимся сегодня только на **пистолетах**, это наиболее интересная и оптимальная для зачина тема. Быть ли рассказу об автоматах и других видах оружия — решать вам (см. врезку "Пишите письма"). Я специально не рассматривал такие игры, как **Rainbow Six**, которые больше симуляторы, чем аркады. Иначе статья стала бы похожа на научную работу.

Для упорядоченности следует разделить все оружие на группы. Начнем с **автоматических пистолетов**. Нет смысла сейчас загружать вашу оперативную память устройством их работы: несколько наиболее важных моментов можно узнать, прочитав врезку "Кто есть кто в мире одноручных стволов", а подробности — из любой энциклопедии вооружений, которых немало развелось в Интернете.

Одним из самых популярных пистолетов с автоматическим механизмом является продукт итальянской фирмы **"Беретта"**. Он участвовал в конкурсе на лучшую боевую модель, устроенном министерством обо-

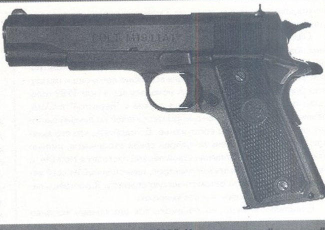


роны США, победитель которого принимался на вооружение армией того же звездно-полосатого государства.

Теперь "Беретта" занимается тем, что "полностью оправдывает возложенные на нее надежды" и используется военными частями Америки практически везде, — задвинув на пыльную полку старый, но до ужаса патриотичный **Colt 1911A1**. Так как внешность "Беретты" теперь узнает даже малый ребенок (первое, что бросается в глаза, — выступающая дульная часть), то в наше время редкий режиссер пропустит возможность ею — внешностью — попользоваться. Герои фильма **"Матрица"** просто не выпускали этот ствол из рук (в их положении оно и понятно). Играрии всех стран могли лицезреть "Беретту" в симуляторе киллера — **Hitman: Codename 47**. И в кровавом шутере под издевательско-жестокие комментарии одного харизматичного персонажа, наверно, дальнего родственника, **Max'**a **Damage** из **Carmageddon**. Игра — **Blood 2**. This is from Mathilda... БАХ!!!



Красавица "Беретта" — мисс Италия на подиуме США. Пожалуй, самый элегантный пистолет, стоящий на вооружении у современных армий.



Жертва "Беретты" — "Кольт 1911". На самом деле, "старичок" на многое способен и пользуется непреходящей популярностью у бандформирований Люберецкого района г. Москвы.

Еще раз напомню вам о том, что Бог только создал людей, а уравнял их в правах Кольт... Блестящее детище фирмы **Colt**. Принят на вооружение армией США в 1911 году, модернизирован в 1921, после уже не претерпевал серьезных изменений. **Colt 1911A1**, уж не знаю почему, у игроделов уважением вовсе не пользуется. Хотя одна небезызвестная личность без него из дому — ни ногой. **Лара Крофт**. Это уже нарушение психики или перенесенное в детстве потрясение... В качестве "единички" грудастая дивчина всегда выбирает только "Кольт". Можно, конечно, по-

Кто есть кто в мире одноручных стволов

Револьверы

Названы так из-за наличия в конструкции вращающегося барабана-магазина. Зарядка револьвера осуществляется либо по одному патрону (что довольно неудобно), либо при помощи обойм-спидлоадеров, позволяющих наполнить гнезда обоймы (обычно не более семи патронов) сразу. Револьверы тоже бывают одинарного и двойного действия. Но в данном случае эти термины означают несколько иные особенности механизма зарядки, чем в случае с пистолетами. Револьвер одинарного действия требует, чтобы перед каждым выстрелом был взведен курок... Понятно, что это предельно неудобно при ведении быстрой стрельбы. У револьверов двойного действия взвод курка осуществляется силой пальца при надавливании на спусковой крючок. Так можно стрелять очень быстро, но на каждое нажатие на спусковой крючок придется тратить значительное усилие.

Пистолеты

Под пистолетом понимают одноручное полуавтоматическое или полуавтоматическое с возможностью переключения в автоматический режим (классический пример — АПС) оружие, хранилище патронов которого выполнено в виде вставляемого в приклад коробчатого магазина, снабженного пружиной для подачи патронов в чашку патронника. В противоположность револьверам, где хранилищем служит барабан, а досылка патрона осуществляется вращением этого самого барабана. Все пистолеты согласно принципу работы механизма внутренней зарядки делятся на пистолеты одинарного действия и двойного. В пистолетах одинарного действия досыл патрона в патронник и взведение курка осуществляется одновременно при передергивании затвора. При ведении дальнейшей стрельбы взведение осуществляется автоматически за счет энергии предыдущего выстрела. В пистолетах с двойным действием передергиванием кожуха затвора вы лишь посылаете патрон в патронник, а курок взводите только при нажатии на спусковой крючок. Благодаря трудности первого нажатия можно избежать нежелательного случайного выстрела при ношении готового к бою оружия.

Схема строения револьвера.



Схема строения пистолета.



искать ствол и в других играх, но в качестве основного средства уничтожения реально найти лишь в TR.

Glock. Ну, с этим творением австрийской фирмы с аналогичным названием, я думаю, встречались почти все, и если не в играх, то уж точно в кино. Основанная в 1963 году **Гастоном Глоком** фирма... Сейчас ее продукция всемирно признана и пользуется большой популярностью. А началось все в мае 1982 года, когда австрийская армия, как и в случае с "Береттой" в США, объявила конкурс среди фирм-производителей на лучший пистолет для принятия его на вооружение. Догадайтесь, кто его выиграл. Теперь "Глок" очень популярен среди охранников, именно от одного из них мы получаем свой первый пистолет в Half-Life, а именно **Glock 18**, девять миллиметров, единственный из всей серии, способный вести автоматическую стрельбу. Зажимаешь левую или правую кнопку — и все умирают.

Единственное, чего не понимаю, так это почему команда **Valve** называет его полуавтоматическим. Уж не по аналогии ли с "полужизнью"... "Глок" также находился в обоих рукавах (самый правильный и несомненный козырь) **Арнольда Шварценеггера**, когда тот ломал кости Сатане в **"Конце света"**. Удивительное совпадение: Шварц в этом фильме тоже был охранником...



Малыш "Глок" с полимерным кожухом ствола привлекает профессионалов малым весом и надежностью. Игроделами и апологетами Голливуда нелюбим из-за непрезентабельной внешности и маленьких размеров. Единственно, куда режиссеры догадались засунуть этот пистолет, — в носок Арни Шварца в End of Days. Игроделы поступили более либерально, разрешив пользоваться стволом главному герою "Халфы".

Знаете ли вы, что:

1. Огнестрельное оружие подразделяется на:
— **боевое**: винтовки, карабины, револьверы, автоматы и пистолеты;
— **охотничье**: винтовки, ружья, карабины. Охотничье оружие бывает нарезным, гладкоствольным и комбинированным;
— **спортивное**: винтовки, пистолеты и револьверы. Отличается малым калибром;
— **самодельное**: самопалы и обрезы;
— **специальные**: сигнальные, стартовые и некоторые газовые пистолеты.

2. Патрон состоит из **снаряда** (пули), **гильзы**, **капсюля** (из латуни), содержащего инициирующее вещество, воспламеняющее порох гильзы, — чаще всего в качестве инициатора используется азид свинца. В качестве **заряда** в гильзе обычно используется бездымный порох, получаемый из нитроцеллюлозы. Все перечисленные компоненты, объединенные вместе, образуют **унитарный патрон**.

3. Пуля состоит из стального сердечника, покрытого свинцовой рубашкой и стальной оболочкой. Если в головной части пули сделать полость, то это придаст пуле дополнительный вращательный момент при попадании в тело, что обеспечит повышение поражающих и повреждающих свойств снаряда. При создании полости автоматически происходит смещение назад центра тяжести, что усиливает рикошетирующие свойства пули.

4. Рассказы о прицельной стрельбе из простых снайперских винтовок на расстояние 3-4 километра — не более чем миф. **СВД** (снайперская винтовка Драгунова) позволяет вести прицельный огонь на расстоянии до полутора километров, а широко известная в народе **PSG-1** (фильм "Снайпер" широко прославил этот ствол) — только на 600-800 метров. Для сравнения: прицельная дальность стрельбы **АКМ** ("Калаш") — около 600 метров.

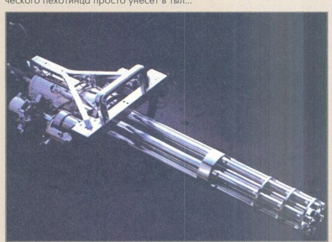


Отечественная СВД при весе почти в два раза меньшем (вес — чуть больше 4 кг без магазина), чем PSG-1 от австрийцев, отличается точностью стрельбы в две угловые минуты при дистанции в 600 метров. Тогда как у "Хеклер-Коха" это чуть ли не предел прицельной дальности. Снайперка Драгунова — наш выбор и выбор снайперов во всем мире!

5. Во многих фильмах можно наблюдать, как какой-нибудь плохиш приставляет к голове героя пистолет или автомат и спускает курок. Раздается выстрел — герой жив — ствол был заряжен холостыми, все смеются... Интересно было бы посмотреть на такого "героя" в реале. Пороховые газы и крупинки пороха при выстреле в упор могут проникать в тело на глубину до пятнадцати сантиметров. Пробивной эффект сжатого воздуха, выходящего из ствола, также очень велик. Образуется раневой канал, по диаметру равный диаметру ствола. Убить можно даже выстрелом холостым патроном с расстояния в 20-30 см.

6. Стрелять из "калаша" (да и из многих других автоматов) холостыми патронами очередью невозможно — в АК применен механизм автоматической перезарядки за счет давления отведенных из ствола газов. Избыточное давление создается за счет движущейся перед газами пули. В холостом патроне пули нет — автоматической перезарядки не происходит. Зато резко возрастает пробивная сила газов, выходящих из ствола. Так что при выстреле "мимо" холостым патроном можно нанести значительно большие повреждения, чем при выстреле "мимо" боевым...

7. Самая скорострельная "пушка" в мире — **"Миниган"** XM 214. Темп стрельбы — 10 000 выстрелов в минуту. Модели именно этого "Гатлинга" вы можете видеть в таких играх, как Quake 2, Counter-Strike (как апдейт на стандартный пулемет M60E3 и M60) и многих других. Однако ни один "Миниган" (даже с меньшим темпом стрельбы) никогда не использовался как пехотное оружие. Причин тому масса, но основных, пожалуй, три. Первая — масса самого ствола: 15 кг. Вторая — масса патронов, которые пришлось бы таскать с собой. Для примера: за одну минуту XM 214 расстреливает около 30 кг патронов. Ни один пехотинец не утащит на себе столько. А если и утащит, то уже через 60 секунд останется безоружным. Впрочем, пятнадцатикилограммовым "Гатлингом" можно пользоваться как дубиной — мало не покажется. И третья причина — сила отдачи такого "малыша" около 110 килограммов. Стоящего и даже поддерживаемого напарником среднестатистического пехотинца просто унесет в тыл...



Красавец "Гатлинг M 134" от General Electric. Ну разве не прелесть? Темп стрельбы — до 6 000 выстрелов в минуту. Калибр — 7.62 мм. "Перерубает" среднестатистическую вьетконговскую пальму за 5 секунд. Среднестатистического вьетконговца рвет на грелки на месте...



Ну вот мы и подошли к самому сладкому. Калибр .44, длина ствола 270 мм, вес почти два килограмма, прицельная дальность стрельбы до 200 метров. Господа, утрите слюни и слезы, перед вами великий и ужасный **Desert Eagle**. Вначале был разработан в **Israel Military Industries** как спортивный пистолет, привлек внимание военных. Претерпел ряд модификаций, прежде чем вояки пришли к выводу, что ТАКАЯ "пушка" им не нужна. Хотя игрушка получилась классная.

Стоит на вооружении у **Counter-Strike**'овцев, у симпатишной девушки из **Trespasser** и у незабвенного героя-освободителя **Chosen One** из **Fallout**. Если с "Тресом" все ясно — лучшего применения, чем стрелять рапторов и рексов, "Пустынному орлу" вряд ли когда-нибудь найдется, — то в мире "Возрождения" этот ствол действительно только для избранных. Как-то раз, прогуливаясь по постъядерным просторам и дыша радиоактивным воздухом с твердым намерением освободить от людишек очередной населенный пункт, я наткнулся на стайку бандитов. Вернее, они наткнулись на меня, ибо карма моя тогда находилась в районе минус двух тысяч. В течение боя я по неосторожности обронил своего "Орла". Один из нехороших людей, редиску, не будь дурак, тут же его подхватил и, не замедлив с его использованием, разнес себе череп.



Красавец "Пустынный орел". Любимец игроделов и кинорежиссеров. Вопреки представлениям масс, никогда не стоял на вооружении армии США и вообще всячески нелюбим военными... И есть за что: изрядный вес (под два кило), неудобный патрон .44 (большая масса и низкая останавливающая способность), сильная отдача. Уделом "Орла" так всегда и останутся охота, кино да компьютерные игры...

Очень понравилась сия игрушка плохишам из **"Матрицы"** и парочке из **"Харлея Дэвидсона и ковбоя Мальборо"**. Один из последних постоянно палил из "Орла" в парней, закутанных по горло в бронеплащи, в перерывах между починкой старых сапог и расстрела в упор не менее старого мотоцикла.

Обращаю ваше внимание на такой раритет, как старенький, еще советского производства автоматический пистолет **И. Я. Стечкина** (АПС). Не зря, не зря **DreamWorks Interactive** включила его в арсенал "Треспассера".



АПС — Автоматический Пистолет Стечкина. Основное отличие от аналогов отражено в названии. "Автоматический". Способен стрелять очередями, что, правда, редко используется ввиду малой емкости магазина.



Еще одни наш с вами соотечественник. ТТ (тульский Токарева) — надежная конструкция, мощный патрон, обеспечивающий сравнительно высокую точность и дальность стрельбы... А вот презентабельность подкачала.

Принятый на вооружение вместе с пистолетом **Макарова** в 1951 году, АПС предназначался для офицеров, непосредственно участвующих в боевых действиях, и спецподразделений. Обладает качествами, присущими пистолетам-пулеметам, и способен вести огонь как одиночными, так и очередями, что несказанно огорчает ходячих ископаемых и вызывает у последних острое несварение желудка. Кроме этой игры, я встречал АПС только в настольной **"Эре Водолея"**, где он очень облегчает путь юного агента.

Пуля — дура?

С "полуавтоматами" мы, кажется, разобрались. Осталась намного менее многочисленная, но вполне заслуживающая внимания группа **револьверов**. В Trespasser присутствовал **"Смит-Вессон", модель 586**. Что-то подобное есть и в Fallout. И в руках у героя **Джорджа Клуни** в **"От заката до рассвета"**, когда он, усиленно жестикулируя перед заложницей, объясняет ей, что его свинцовые друзья бегают куда быстрее, чем она. Только не пугайтесь, что я все время "путаю" игры и фильмы. Просто "пушки" в фильмах куда лучше запоминаются. Хотя бы потому, что выглядят "как настоящие". Так что, дабы сориентировать вас, лучшего способа, как привести пример из известного фильма, и не придумаешь.

Но еще одним праздником на нашей улице сейчас станет больше. **"Кольт-Питон"**, длинноствольное чудовище калибра **.357 магнум**. Тот, что под третьим номером в Half-Life... Вентилируемая планка над стволом, лазерный прицел, барабан на шесть патронов. Револьверы серии **Python** поставляются в продажу с 1955 года, но сейчас выпускаются только штучными мастерскими **Colt Custom Shop** по индивидуальным заказам, в виде **Python Elite**. В общем, не пистолет, а мечта.

Контрольный выстрел

Мы рассмотрели почти все из набора "реальных" пистолетов, которыми мы пользуемся в компьютерных играх. Приходится признать, что количество реального оружия явно проигрывает количеству оружия выдуманного, более эффектного и сильного. Философия игростроителя все больше и больше сводится к простым желаниям дать публике хлеба и зрелищ. Создать то, чего еще никто не видел. Но очень тяжело строить замки, не имея твердого и проверенного фундамента; такое не всегда удается даже "натасканным" профессионалам. И подобной основой часто являются реально существующие стволы, которые служили людям и будут служить еще очень долго. ■

Пишите письма

Если вы хотите, чтобы мы продолжили обзор оружия из различных игр на страницах "Мании", то пишите на адрес *makarenkOFF@igromania.ru*. В письме указывайте, какая именно тема вам более всего интересна. Стоит ли нам ограничиваться обзором одних только автоматов и пулеметов? Или рассказать вам и о гладкоствольном оружии (дробовиках типа "Спас 12" и "Моссберг 500")? А может, вы хотели бы побольше узнать о снайперках и о том, как иногда создатели игр преувеличивают их возможности (маленький кусочек информации об этом вы можете видеть на врезке "Знаете ли вы, что")?.. Пишите. Мы расскажем вам много интересного!

Ровно год назад в "Игромании" вы могли прочесть интереснейшую статью Алексея Свиридова "Веселые истории экран не покажет ваш...", в которой автор рассказывал о смешных казусах, с которыми столкнулись разработчики компании Nival Interactive в ходе создания известной всем и каждому игры "Проклятые земли".

Статья "Исповедь маленького бога" в некотором смысле продолжает тему "Веселых историй" и знакомит вас с тем, как на самом деле обстоит работа сценариста в отечественной игровой компании.

Редакция

Алексей Свиридов
http://www.nival.ru

Исповедь "маленького бога"

Недавно одна милая девушка в некоей беседе назвала меня "маленьким богом". Не в том смысле, что я красив как Аполлон, только росту метр десять, а по роду моей профессии. В чем-то она права: я — сценарист в фирме, которая уже пять лет занимается разработкой компьютерных игр, успешно продающихся практически по всему миру — от Штатов до Тайваня (само собой, включая Россию и другие страны бывшего СССР).

В общем-то, доля справедливости в словах девушки есть: действительно, моя власть над создаваемым миром очередной игры, по идее, не ограничена ничем: захочу, чтобы этот мир был формой с бублик, а солнце висело ровно в дырке — и будет мне солнце в дырке. Захочу, чтобы вот именно здесь стоял город, назывался так-то и жили в нем люди по таким-то законам — и будет город, с такими, как я сказал, законами. Захочу, чтобы вот этот симпатичный парнишка оказался предателем и сволочью — и будет сволочью, никуда не денется. Хочу — война будет, хочу — мир заключится, хочу — Черный Властелин восстанет из Мрака, хочу — симпатичный парнишка, который предатель, уконтрапупит Властелина именно благодаря своей сволочной натуре... И кажется на первый взгляд (особенно человеку, далекому от игровой индустрии), что делать компьютерную игру легко и приятно, а уж мне-то, сценаристу, и вовсе полная масленица. Знай себе пиши, что в голову взбредет, лишь бы попричудливей да позабавней.

Эх, если бы это было действительно так! Братья Стругацкие правильно предупреждали: богом быть трудно. А маленьким богом еще труднее. Тем более когда мир, в котором ты претендуешь на роль Создателя с большой буквы "сы", — всего лишь компьютерная игра...

▲▲▲

С чего начинается новая игра? Как ни странно — с ругани. То есть: вот команда, которая только что выпустила предыдущую игру. Потом выпустила исправленную версию, потому исправленную версию исправленной версии, и вроде бы как все, исправлять особо больше нечего. Проект закончен, надо начинать новый — и вот тут-то и начинается та самая ругань. Официально она носит название "обсуждение перспективных проектов", происходит это обсуждение чуть ли не каждый день, и каждый раз начинается оно вежливо и корректно, а заканчивается на повышенных тонах и с размахиванием руками со стороны отдельных товарищей.

Каким будет новый проект? На этом этапе сценарист вообще лицо совещательное, впрочем, как и все остальные. Идет выбор глобальных вещей — жанра и стиля. Само собой, что вкусы у всех разные: кто-то мечтает о космической стратегии, чтобы лазеры-бластеры, чтобы звездолеты и чтобы меньше, чем о завоевании звездной системы, и говорить стыдно было. Кто-то жизни не мыслит без того, чтобы гномы орков топорами шинковали, и причем не просто так, а ради Светлого Дела. А еще кто-то подает голос раз в час, и голос этот произносит одну только фразу: "А давайте сделаем квест!".

Но на самом деле кому что нравится и кто что хотел бы делать — отнюдь не единственный критерий. И может быть, даже не самый важный, ибо есть такое понятие, как "рынок", его требования и тенденции. И окончательный выбор стратегического направления работ не может быть выбран без учета требований рынка. Пусть у того же сценариста есть идея гениальнейшего квеста в постъядерном мире, но если ожидается, что к моменту окончания нашей работы над такой игрой на рынке появятся десятка два квестов примерно на ту же тему, — само собой, что нам вылезать с еще одним таким же будет просто бессмысленно. Или же наоборот: только что вышла игра... ну, скажем, в которой очень активно используются разнообразные приемы скрытных действий: воровство, неслышное передвижение, хитрые приемы отвлечения врагов, — и утомившиеся от бес-



▲ Каждый персонаж должен обладать своим собственным стилем разговора, узнаваемым и интересным.

конечного "убей-их-всех" игроки сметают ее с прилавков. Если не протормозить и сделать нечто похожее, то можно успеть к пику спроса!

И можно сколько угодно проклинать законы маркетинга, по которым надо браться вовсе не за то, что хочется. Увы и ах — создание современной игры процесс весьма дорогостоящий, и заниматься этим, не планируя возместить расходы, могут только очень богатые фирмы. Из этого правила есть исключения, когда игра, сделанная, что называется, "для души" и "на коленке", становится бестселлером, — но этих исключений раз-два и обчелся.

▲▲▲

Итак, споры идут, идут, идут... И в принципе, могут идти до бесконечности, но такого запаса времени у команды нет. Наступает момент, когда руководство фирмы, взвесив все аргументы (громкость голоса и размах жестикуляции обычно как аргументы не принимаются), принимает решение: игра будет ТАКОЙ. То есть — в ТАКОМ вот жанре и с ТАКИМ вот общим стилем. Например: будет наш новый проект ролевой игрой в мире фэнтези и с уклоном в те самые ныне жутко популярные "тайные операции", то есть герой будет ползать, хитрить, воровать...



▲ Вообще-то, обсуждения в "Нивале" — не всегда такая уж убийственная вещь... ;)

И вот тут начинается уже та самая божественная деятельность сценариста. Хотя, кроме него, в создателях оказывается еще десятка два человек. Ибо сценарий сценарием, но то, как будет существовать этот мир, зависит от программистов. А то, как он будет выглядеть, — от художников. А то, как он будет звучать, — от звукорежиссера. А то, как персонажи будут жить, развиваться и когда умирать, — от гейм-дизайнера. А то, чтобы все это сложилось воедино, — от менеджера проекта... Словом, много нас, маленьких богов, которые творят будущий мир!

И у всех свои трудности. Например, у сценариста: для начала, то есть чтобы вообще как-то начать придумывать сюжетную линию, мне нужно увидеть будущий мир, ощутить его настроение. Лично у меня этот процесс имеет следующий внешний вид: я расхаживаю по холлу офиса туда-сюда, время от времени пиная попадающиеся под ноги стулья. Что в это время происходит в голове — загадка для меня самого. Что-то там варится, что-то стыкуется, или наоборот, разваливается на части, словом, идет некое действо, которое потом вываливается в сознательную часть мозга в виде настроения и идеи. Настроение — то самое общее ощущение мира, которое потом можно конкретизировать и расписать по деталям, которые это настроение создают. А идея — собственно зачаток сюжета.

Теперь следующий этап: надо все это из образов и настроений, понятных только самому себе, перевести в письменную форму, понятную любому другому. И наконец, результат выносится на обсуждение — вот тут-то все и начинается. Первые отклики обычно очень положительные — "Свиридыч, отлично!". Свиридыч кивает, но не расслабляется: он уже опытный, он знает, что когда дело дойдет до серьезного разбора, все будет не так...

И действительно, начинается разбор, который скорее похож на обработку позиций движения Талибан американской авиацией. Для начала главный программист проводит предупредительное бомбометание с горизонтального полета. Он вежливо интересуется:

— Вот тут у тебя такой эпизод: чтобы пройти в башню, нужно открыть тайный ход, скрытый под водой. Для этого герой должен открыть плотину и опустить уровень воды.

— Ну? А что такого? — наивно интересуюсь я.

— Да так. Ты понимаешь, что мы будем должны пересчитать всю проходимость на карте? А еще у нас вода одна на всю карту. Делать отдельную воду для твоего озера и для остальной карты — это же нам вообще все в принципе менять! А еще, раз ты хочешь поднять плотину, вода в одном месте должна опуститься, а в другом подняться... Ты представляешь объем работы?

Отбомбившись, лид-программер уходит на свою базу, а в пикирование уже заходит очаровательная атаманша художников.

— Леш, вот тут у тебя, все в той же башне... Ты пишешь про то, что там в подземельях томятся плоды экспериментов магов, монстры, полулюди, полузвери. И что они все такие уродливые, и так далее...

— Ну? А что, трудно — взять часть модели от человека, часть от зверя. Или там руки непропорционально удлинить, или голову уменьшить? Это же будет впечатляюще!

— Да нет, все здорово... Только каждому такому монстру придется свою анимацию делать. А анимаций у нас... Так, дай посчитаю... Спокойно стоит, лежит, потом походка, бег, атака вверх, атака прямо, атака вниз, смерть, еще что-то, переходные... Короче, Свиридыч! Ты очень здорово все придумал, но нам на это придется раза в два больше времени потратить! У нас этого времени просто нет!

В голосе прекрасной художницы звучит искреннее восхищение моей фантазией и столь же искреннее сожаление, что эта фантазия никогда не воплотится в жизнь. Мне, конечно, ее сочувствие приятно, но увы, приходится забыть о нем: на бреющем полете приближается гейм-дизайнер, и по его лицу мне уже ясно: штурмовка будет жестокой, и снарядов хватит на всех и все.

— Короче, — говорит он. — Про горбухи в самом сюжете мы потом поговорим, а сейчас меня вот что интересует: ты тут что-то написал про то, как герой берет кого-то в плен. Меня интересует, как это будет выглядеть с точки зрения игры? Как ты себе это представляешь?

Я в растерянности. Черт его знает, честно говоря! Я писал сценарий, и не думал про такие мелочи. Приходится импровизировать.

— Ну... Вот герой дерется с кем-то, у врага жизни остается, скажем, 5 процентов от изначальной, и враг перестает драться, а переходит под контроль игрока.

— Под контроль? А если у игрока уже под контролем максимальное количество персонажей?

— Э... Тогда просто идет следом.

— Афигительно. Вот герой ползет по-пластунски мимо вражеского патруля, а следом за ним идет себе пленный. Так?

— Ну... Если патруль, то пленный сбегает к нему. И патруль заводится на героя.

— Ну допустим, хотя тут тоже горбухи есть. А что будет, если герой дерется с двумя врагами? Одного почти убил, другой полон сил? Первый тоже сдается в плен? А если драка один на один, герой почти при смерти, враг ему все равно сдаваться будет? А если в процессе драки все новые враги подбегают? Или, допустим, герой со врагом из лука перестреливаются. Что, враг в конце бросит свой лук и неторопливо пойдет сдаваться? И еще, самое главное: зачем тебе эта возможность, брать в плен?

— Ну как же! Герой от пленного получает сведения, что...

— Ага. А если игрок пленного убьет?

— Ну... Возьмет еще одного. Можно сделать, чтобы все стражники знали секрет. И в задании на миссию сказать игроку, чтобы он не убивал, а именно брал в плен!

— Афигительно. Ты сам, когда в игры играешь, задания читаешь?

Я молчу — а ведь и вправду, не читаю.

— Игрок всех перебьет, просто из вредности, и своих и чужих. И все, и застрянет. Вроде и "геймовера" нет, и продвигаться дальше нельзя. Короче, я считаю, что идея со взятием в плен плоха. Гемора с реализацией много, а толку никакого.

Я уже все — морально сломлен, я уже ищу на складах белые флаги и готовлю телеграмму в ООН, что готов к мирным переговорам... Ха! Обрадовался! Раздается нарастающий грохот двигателей (на самом деле двигатель авто-



мобильный, и вовсе не грохочет), и через пару минут в небе появляется самый главный носитель тактического ядерного оружия... То есть, если перейти от возвышенных метафор к суровой реальности, то это наш директор приехал. Он предупреждал, что, дескать, задержится, но в обсуждении участие примет. И принимает.



— Я не знаю, что тут тебе, Свиридыч, уже сказали, но я скажу то, что думаю сам. Общая идея, может, неплоха, но вот как ты ее развил — мне совершенно не понравилось. Нужно напряжение, может быть, даже трагичность какая-то, а у тебя... — директор пожимает плечами и с неподражаемой интонацией выносит вердикт:

— Детский сад — ромашка!

▲▲▲

Что после такого обсуждения остается маленькому богу? Пойти повеситься? Да нет, работать. Продолжать трудиться на благо будущей игры, продолжать создавать мир и сюжет, да так, чтобы учесть и возможности программеров, и ресурсы художников, и въедливые вопросы гейм-дизайнера. А также усердно выкорчевывать ромашки, избавляться от детского сада и отчитываться менеджеру проекта о проделанной работе. Кстати, менеджер проекта отнюдь не счастлив тому, что первый (а также второй, третий, и так далее) вариант сценария не принимается. Он прозрачно намекает мне, что время идет, сроки жмут, а невыдержанные сроки — это реальная возможность подставить весь проект.

Однако все имеет свой конец, даже утряска и утверждение сценария. Восьмой вариант наконец-то одобряется всеми (с оговорками, но все же одобряется), и начинается очередной этап божественной деятельности: сам написал — сам и реализуй.

Тоже, надо сказать, специфическое дело: одно дело написать "Герой узнает, что у орков есть письмо, из которого можно узнать, кто предатель. Он добывает это письмо." И совсем другое дело — придумать так, чтобы игроку было интересно это письмо добывать. Чтобы путь к нему оказался в меру трудным, чтобы место, где лежит письмо, нельзя было ни с чем спутать... А заодно логично и естественно объяснить, почему это письмо до сих пор лежит, а не пущено орками на раскурку.

▲ В конце концов, "бехолдеров" назвали "злобоглазами".

Конечно, для этого существует специальный человек, дизайнер миссий. В его ведении составление карт, расстановка на них монстров, прописывание им поведения... Но все равно, идею карты и примерное расположение, что и где, должен давать ему я.

И примерно в это же время мне пора приступать к написанию диалогов. Каждый персонаж должен обладать своим собственным стилем разговора, узнаваемым и интересным. При этом они должны говорить, с одной стороны, поменьше, ибо игрок устанет читать и слушать (а звукорежиссер офигеет записывать озвучку), а с другой стороны — если уж герою дается здание на миссию, то надо все разжевать: куда пойти, с какой стороны зайти, что нажать и так далее. И, напоминаю, все это должно звучать "харАктерно" и желательно с юмором.

Оценка юмора и характерности тоже отнюдь не отдана мне самому на откуп. Свое мнение выскажет и менеджер проекта, и гейм-дизайнер, и дизайнер миссий, и, опять же, директор. Со всеми ними, включая директора, можно поспорить, и даже отстоять свое мнение, но зачастую их аргументы оказываются сильнее.

— Свиридыч, ну вот эта фраза... Она же здесь совершенно не звучит!

— Так ведь вот у меня комментарии написаны, как ее нужно произнести, и тогда она сюда ляжет как родная! — я тыкаю пальцем в "привязанный" к фразе абзац объемом раза в четыре больше ее самой. Там действительно все расписано: с какой интонацией какое слово говорить, с каким настроением, и прочая информация для актера.

— Слушай, это все очень здорово, но сам подумай — не дай бог, затянете работу, на озвучку останется времени в обрез. И кто будет на твои комментарии смотреть и десять дублей делать?

И ведь против ничего не скажешь! Действительно, уж лучше переделать, чтобы уменьшить вероятность ошибки до минимума. По крайней мере, в этом месте.

▲▲▲

Именно этот этап работы самый долгий, и пожалуй, самый счастливый. Потому что примерно к этому времени игра уже обретает форму, ее уже можно запустить и увидеть в действии результаты своего труда. И не беда, что люди на карте могут вдруг забыть, как шевелить ногами, и начинают передвигаться навроде лыжников на склоне, или что герой способен забежать внутрь огромного тролля и чудесным образом бить его изнутри. Багов в игре сейчас, конечно же, миллион, но тем не менее — в нее уже можно играть, и можно самолично пробовать, как проходится свежепридуманная миссия, или убедиться в том, что диалог действительно оказывается вовремя и к месту... Или не к месту, и тогда надо срочно искать ошибку и лечить ее, проклятую!

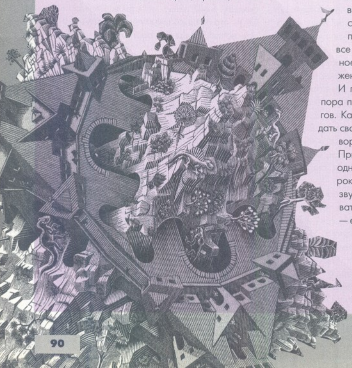
В это время действительно ощущаешь себя тем самым маленьким богом, а если не богом, то хотя бы его заместителем по сюжетной части. Видишь, как рождается мир, который до сих пор был доступен только "внутреннему зрению", как он наполняется жизнью. И если в нем что-то не так, то еще есть возможность, например, подойти к художникам и объяснить, что древние развалины мне представлялись совсем по-другому, — и художники сделают новые древние развалины, а старым найдут еще какое-нибудь применение.

И все вроде бы идет хорошо, главное направление выдерживается, ну а небольшие поправки и добавки — да как же без них. И даже как-то забывается, что богом быть трудно...

▲▲▲

Ничего, жизнь напомнит. Не успеваю я оглянуться, как подкрадывается новая страшная зверюга, имя которой — рутина. Не знаю, где как, а у нас в фирме сценарист отвечает не только за сценарий. Он отвечает за все тексты в игре.

Нет, вы не поняли. За ВСЕ тексты. То есть — и за пояснения в обучающей миссии, и за подсказки, и за меню, и за вопли персонажей во время драки, и за надписи типа "Не хватает места на



"диске". Тут уже не богом себя чувствуешь, а негром преклонных годов! Тут наоборот, никакая художественность недопустима, а нужна четкость и однозначность, чтобы самый тупой игрок все понял. А еще (это так, до кучи) необходимо каждый такой текст проверить, чтобы он помещался в отведенное ему место на экране. Да, и не забыть бы, что в разных видеорежимах место для одного и того же текста может иметь разные размеры.

И еще одно требование: все должно, с одной стороны, звучать однозначно (это я уже говорил), а с другой — по-русски и не коряво. Труднее всего здесь с игровыми терминами, пришедшими из-за рубежа. Вроде бы труда нет никакого, знай переводи с английского...

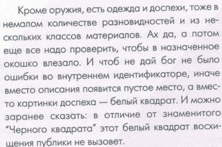
Ага. Щазз. Вот живет у нас в пещерах такое существо — "бехолдер". Этакий плавающий в воздухе зубастый шар с глазами. Традиция такая, что в игре в стиле фэнтези в пещерах должны быть бехолдеры. Без них пещера не пещера!



▲ В "роли" Византийского Императора. Император, конечно, не совсем бог, но...

Итак, как его назвать по-русски? Прямой перевод будет звучать просто глупо. А как его еще обозвать? И начинается — я вываливаю варианты, а придирчивый гейм-дизайнер их отвергает. А еще есть целый букет терминов ролевой системы, то есть параметров, описывающих героя. Ну, допустим, "стрендж" как "сила" сомнений не вызывает, "декстерити" как "ловкость" тоже вполне катит... А как перевести "стамину"? Тем более что эта "стамина" у нас, с одной стороны, тратится на действия, требующие повышенного расхода сил, например бег, а с другой стороны — на колдовство. Или "сенсивити" — ну не "чувствительностью" же ее называть?! А то игрок увидит фразу "ваша чувствительность повышена на десять единиц" и задумается — что ж теперь, персонаж над каждым убитым рыдать будет?

А еще, для полного счастья, есть такой класс текстов, как названия и описания предметов, причем описание никакой полезной информации для игрока не несет, но при случае должно его развлечь. Как говорится в известной сказке, "подобной пищи — названий до тыщи". Я не шучу: к примеру, у нас в игре пять разновидностей металлического клинкового оружия и шесть разновидностей металла. Итого — тридцать комбинаций. Подчеркиваю — это только на металлическое клинковое оружие. А есть еще каменное, костяное, кристаллическое, всяческие дубины, луки, топоры, копья, палицы, арбалеты...



Кроме оружия, есть одежда и доспехи, тоже в немалом количестве разновидностей и из нескольких классов материалов. Ах да, а потом еще все надо проверить, чтобы в назначенное окошко влезало. И чтоб не дай бог не было ошибки во внутреннем идентификаторе, иначе вместо описания появится пустое место, а вместо картинки доспеха — белый квадрат. И можно заранее сказать: в отличие от знаменитого "Черного квадрата" этот белый квадрат восхищения публики не вызовет.

Вот это вот все вместе и есть та самая рутина, от которой маленькому богу никуда не деться, и которая по приближении игры к релизу отнимает все большую и большую часть его времени. Честно говоря, заниматься ею просто скучно, но ведь надо!

▲▲▲

Впрочем, как говаривали в старые времена, "у нас все для человека, все во имя человека, все для блага человека. И ты можешь стать этим человеком!" Скучно? Развлечения не заставят себя ждать! На горизонте появляется Уважаемый Представитель Зарубежного Издателя.

Вообще-то у нас обычно два издателя, один "свой", другой "их-ний". Наш, российский-на-территории-бывшего-СССР издатель — душенька и лапочка. То есть на самом деле это серьезная, крутая и, наверное, временами жесткая фирма, но у нее есть один большой плюс: я ни разу не замечал, чтобы они как-то вмешивались в процесс разработки игры. А если и вмешивались, то делали это достаточно мягко.

А вот Уважаемый Зарубежный Издатель... У него тоже есть маркетинговый отдел, и он тоже имеет свои представления о том, какая игра должна хорошо продаваться. И если вдруг ему покажется, что у нас чего-то не так, то он не постесняется об этом сказать, причем не просто сказать, а потребовать: надо так. И не иначе.

Иногда эти требования можно отработать "малой кровью", но бывает, что под них приходится переделывать довольно-таки многое. Например: надо, чтобы герой время от времени получал подарки. Просто так, на халяву — для тех игроков, которые ухитрятся идти по игре, не замечая и не получая тех "премий", которые им положены по сюжету. Меня, сценариста, это касается в меньшей степени, чем гейм-дизайнера, но тоже — приходится добавлять диалоги и вообще придумывать какие-то мотивации того, что герой вдруг ни с того ни с сего стал сильнее. И само собой, следить, чтобы это не вошло в противоречие с уже готовыми частями игры!

Кстати, еще одна больная тема взаимоотношений с Зарубежным Издателем — это имена и названия. С меня семь потов сойдет, пока я придумаю более-менее красивые, запоминающиеся имена для персонажей, да чтоб не явно англоязычные были, да чтобы нигде в других местах не встречались... А Зарубежный Издатель проверит у себя и сообщит: а вот фигушки. Имя главного героя на таком-то языке обозначает такую-то пошлость. И еще с десятка два имен да названий завернет, уже без объяснения причин. И свои варианты предложит, от которых у меня на лице гримаса появляется, словно пол-лимона съел да луковицей закусил.

▲▲▲

Однако преодолевается и это. И еще много чего преодолевается, и наконец наступает день, когда мастер-диск уходит в печать. Праздновать и радоваться у маленьких богов сил уже нету. Каждый знает, что бы можно было сделать лучше, да не успел, каждый в глубине души опасается, что на диске сидит последняя непойманная бага, в которой виноват именно он...

Но игра все-таки выходит, и баги в ней, конечно, есть, но отнюдь не критические, а так, по мелочам. Журналисты пишут обзоры, на игровых сайтах появляются ревью, на форумах пишут игроки — и вот теперь-то маленький бог по имени Сценарист, а также его коллеги, вместе создававшие мир, и узнают, что же на самом деле они сделали

Врать не буду — эйфории никто не испытывает, но все равно, как приятно читать на форуме в качестве гласа народа безграмотные строки какого-нибудь Васи Пупкина: "Игруха клас токо жаль сюжет быстра канчается када продалжения зделаете очень хочетца узнать что там дальше было!!!" Да и сдержанное похлопывание по плечу какого-нибудь пальцатого обозревателя-американца — "Конечно, сюжет не претендует на литературную премию, но все, что нужно ролевой игре, там есть," — тоже скорее воспринимается как похвала, нежели как упрек.

А лучше всего прислушиваться к отзывам друзей и знакомых, которые даже не знают, что эта игра — и твоих рук дело. И если друг-знакомый начинает рассказывать, с каким увлечением он проходит новую игруху ("Кстати, Леха, рекомендую при случае, купи, не пожалеешь") и при этом искренне восхищается диалогами, которые в ней звучат, и предвкушает новые повороты судьбы героя...

Вот тогда-то и начинаешь ощущать себя тем самым маленьким богом, пусть даже и всего лишь для компьютерной игры. Тем самым богом, которым быть трудно, но безумно интересно, и который в конце концов за эту трудность получит немножко счастья. ■

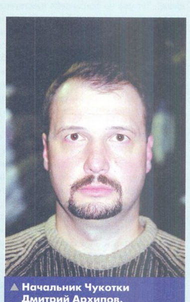


Олег Полянский (rod@igromania.ru)

Имя "Акелла" в сознании игроков крепко увязано с морской тематикой. Эти ребята — единственные в нашей стране, кто всерьез занимается морем и делает классные морские игры. Но игровая культура в России еще слишком неразвита и слишком молода, чтобы по достоинству их оценить. "Век парусников 2" получил очень высокие рейтинги во всех игровых изданиях — но покажите мне хотя бы одного человека из числа ваших знакомых, который увлекается этой игрой. Что, нет таких? Это и неудивительно. Какой у нас в стране средний возраст геймера? 15-18 лет. Добровольно интересоваться варгеймами в эту пору почти невозможно. Вот и приходится "Акелле" рассчитывать на западную аудиторию, где процент взрослых дядь, увлекающихся играми, куда выше, чем у нас.

Но теперь у "Акеллы" есть проект, который можно назвать своего рода компромиссом с суровой отечественной действительностью. Называется он "Рыцари морей" и в данный момент находится на финальной стадии разработки — а может, уже лежит на прилавках (релиз назначен на конец февраля). В "Акелле" не скрывают, что "Рыцари морей" также рассчитаны на западную аудиторию. Но, поскольку эта игра все-таки заметно ближе к народу, чем "Век Парусников", — она может рассчитывать на признание наших игроков из числа тех, кто не прочь иногда пошевелить фронтальной извилиной.

Однако, как показывает практика, будущее любой отечественной игры предсказать весьма сложно. Поэтому мы не стали брать на себя роль оракулов, а просто решили поговорить о "Рыцарях морей" с самими акелловцами. "Самими акелловцами" на сей раз оказались гейм-дизайнер Андрей Белкин и босс компании Дмитрий Ахрипов, которым — большое человеческое спасибо за содержательную беседу.


▲ Начальник Чукотки Дмитрий Архипов.

Новое плавание «Акеллы»

Алые паруса и Черный Роджер на Фрунзенской


▲ Бои стали более зрелищными.

Морской бой для народа

"Игромания" ["ИМ"]: *Как появилась идея игры?*

Андрей [А]: Сначала планировался аддон для "Века Парусников 2" под кодовым названием Privateer. Мы хотели сделать несколько новых кампаний, юнитов, доработать сетевой код и все такое прочее. Однако по мере того как продвигалась разработка, концепция аддона перерабатывалась. И в конце концов мы пришли к тому, что у нас, фактически, получается отдельная игра. Так Privateer развился в полностью самостоятельный продукт, основной целью которого было сместить геймплей от варгейма к тактике с уклоном на развитие онлайновой части.

"ИМ": *Просто в какой-то момент вы решили, что лучше делать игру, чем аддон?*

А: Не совсем. Просто количество нововведений превысило предельно допустимую норму для аддона...

Проект стартовал в июне и создавался довольно быстро. Графическое ядро у нас уже было, была готова почти вся графика. А вот программную часть пришлось переписать почти полностью. Требования, предъявляемые к тактической игре, несколько иные, чем к варгейму. Если в варгейме идет упор на историческую достоверность, точность физической модели и так далее — то тактической игре нужен более динамичный геймплей с более понятным простому пользователю интерфейсом. Физика пологичнее, динамики побольше, спецэффекты покруче. Однако превращать игру в аркаду тоже не хотелось, и в итоге был найден удобоваримый компромисс.

Дмитрий [Д]: *Даже издавать игру на Западе будет уже другой издатель — канадская компания* Global Star. *Это одно из подразделений* Take Two Interactive, *которой и принадлежат авторские права на серию* Age of Sail (*"Акелла" делала "Век парусников 2" по заказу Take Two — прим. ред.*)... Она очень популярна на Западе — на сегодняшний день продано около ста тысяч копий. Мы сами не ожидали, насколько хороши будут продажи "Века парусников 2". У игры существует куча фэн-сайтов, и на ее базе фанаты даже создали бесплатную онлайновую игру...

"ИМ": *Онлайновая игра какого рода?*

Д: Все очень просто. Двухмерная карта, по которой двигаются фишки-кораблики. Много-много игроков. Есть модератор. Когда две фишки встречаются, модератор высылает двум игрокам сценарий из Age of Sail 2. И игроки в онлайне сражаются в Age of Sail 2, а потом шлют результат модератору, и в зависимости от исхода боя меняется расположение сил на карте. Целая куча народу в этот варгейм играет...

А: Прецедент с подобным онлайновым проектом подвиг нас на расширение возможностей сетевой игры. Ну, дальше я буду иллюстрировать свои слова с помощью компьютера.

(*Андрей запускает бету "Рыцарей".*)

...Изначально игроку предлагается на выбор либо сыграть сингловую битву, либо начать кампанию. Конечно, он может сыграть и в мультиплеер или же использовать редактор сценариев. Это, кстати, очень мощный инструмент, позволяющий менять практически любые параметры в игре. Кроме того, его сложность можно настроить в зависимости от уровня подготовки игрока. То есть базовый набор дает возможность просто создавать свои кораблики, а при определенном опыте — можно конструировать целые ландшафты, менять погодные условия, делать собственный баланс...

(*Андрей демонстрирует редактор, и на ровной глади моря за минуту вырастает архипелаг, меняется погода, потом расставляются корабли. На берегу можно поставить несколько фортов. Это самостоятельные боевые единицы с определенной "броней" и количеством пушек.*)

А: Что касается мультиплеера, то уже запущены сервера в системе GameSpy. Когда игра выйдет, сразу можно будет начать рубиться через Интернет. "Рыцари морей" специально заточены под мультиплеер, для игроков созданы все удобства. Например, можно будет присоединиться к уже идущей битве или просто пона-

блюдать за ней. В бою всегда участвуют два враждующих флота; за каждый из них может играть до 16 участников.

"ИМ": *В синглплеере будут, как и в **Age of Sail**, исторические сценарии битв?*

А: В финальный вариант игры войдут гипотетические битвы. Исторических сценариев мы решили не делать. Игра ориентирована не на крутых варгеймеров, не на хардкор. Люди, которым это интересно, могут импортировать сценарии из **"Века парусников 2"**. Либо создать собственные при помощи редактора. Основной контингент игроков, я думаю, будет вполне удовлетворен имеющимся набором миссий.

*(Андрей запускает кампанию, появляется стартовый экран с портретом игрока. Портрет живо напоминает **Диму Ахрипова**, с которым я только что беседовал.)*

"ИМ": *Знакомое лицо... ;)*

А: Да, тут очень много знакомых лиц... :) В частности, вот... (*показывает собственный портрет*). Вообще, игрок может импортировать свою фотографию — стоит только загнать bmp-файл в нужный каталог.

А: Кампания включает ветвистое дерево миссий. В зависимости от того, выигрывает игрок или проигрывает, он попадает в ту или иную миссию. Есть несколько вариантов завершения кампании. Вначале нам дают корабль...



▲ **Первые боевые пароходы выглядели именно так.**

"ИМ": *Один?*

А: Это зависит от дизайна конкретной кампании. Где-то один, где-то два... Между боями можно купить себе новый корабль на заработанные деньги. Можно продать захваченный корабль. Можно повысить класс команды — тоже за деньги. Игрок растет в чинах, постепенно набирая очки престижа. Они будут выведены в финальной таблице в конце игры, где будут показаны и полученные награды.

(Наконец, на экране появляется море, на поверхности которого покачивается наш боевой корабль. На горизонте маячит корабль противника.)

А: Интерфейс очень гибкий. Окна можно как угодно перемещать или вовсе убирать с экрана. Штурвал — одно из основных окон управления кораблем. Он взят из классической схемы **"Века Парусников 2"**, где игрок может порулить штурвалом каждого конкретного судна. У корабля есть два борта, каждый из которых сейчас заряжен обычными ядрами. Типов зарядов всего четыре...



▲ **В интерфейс проникли некоторые принципы управления из RTS.**

"ИМ": *Типы кораблей, типы пушек — это все из **Age of Sail 2**?*

Д: Можно сказать, из серии **Age of Sail**. База данных на 2-3 тысячи кораблей принадлежит **Take Two Interactive**. Данные в этой базе исторически абсолютно достоверны, и ради сохранения преемственности она используется во всех играх серии.

"ИМ": *А временной диапазон?..*

Д: Немножко сместился — это более поздние времена. Как раз изюминка **"Рыцарей"** в том, что на дворе у нас конец века паруса и начало железного века. Появились новые юниты...

"ИМ": *Броненосцы? ;)*

Д: Ну, до броненосцев мы еще не дошли, но близко... Это эпоха борьбы за независимость Америки и чуть более позднее время, когда начали появляться паровые суда. Это были самые первые пароходы, которые еще имели парусное вооружение, — или парусники, которые могли, используя паровой двигатель, ходить против ветра. Для того времени — абсолютно революционная вещь. Ну и тогда же появились первые подводные лодки — об этом мало кто знает, но это исторический факт.

"ИМ": *Но вряд ли они использовались в боевых действиях...*

Д: Как ни странно, они именно для того и создавались. Они не очень широко использовались и были больше на бочки похожи... И, собственно, тогда же было положено начало морской авиации. Первыми бомбардировщиками были воздушные шары, которые сбрасывали на корабли бочки с порохом.

А: ...В стремлении сделать игру ближе к массовому пониманию тактических битв мы реализовали и систему управления судном по схеме point&click. Эта схема лучше всего проявляет себя при управлении большими группами кораблей — при формировании формаций из нескольких кораблей и построении их во флот. Вот мы идем на абордаж...

(На экране один корабль "пришвартовывается" к другому, и они застывают на месте.)

"ИМ": *При абордаже просто идет математическое сравнение характеристик экипажей?*

А: Да, идет сравнение классов команд, численности матросов, поврежденности корпуса и так далее. В конце концов начинается резня, количество народу с обеих сторон уменьшается до тех пор, пока одна из сторон не сдастся. В данном случае враг сдался. "Призовая" команда автоматически высаживается на захваченный корабль, и он переходит в нашу собственность. Управлять им сейчас нельзя — по логическим и балансным причинам.

Но после битвы этот корабль окажется в нашем списке судов. Мы можем его продать, починить, переименовать... В этом материальный интерес игрока — стараться захватить как можно больше кораблей.

"ИМ": *А другие способы пополнения флота есть?*

А: Можно купить — на верфи будут появляться корабли, которые доступны для продажи. Деньги зарабатываются путем грабежа, продажи кораблей. За захваченные торговые суда игрок получает чистую прибыль.

...Так, вот абордаж завершен. Надо отдать команду распутать такелаж. Кстати, абордаж считался крайне опасным мероприятием не из-за резни — это было нормально, а из-за того, что такелаж судов подчас сплетался намертво и они переставали быть управляемыми.

"ИМ": *Другие способы атаки, кроме пушек и абордажа? Греческий огонь, например?*

А: И греческий огонь, и брандеры — суда-камикадзе, доверху груженые горючими и взрывчатыми веществами.

"ИМ": *Как обстоят дела с погодой?*

А: О, погоды у нас много. Снег, туман, дожди, грозы, шторма, ясное солнце... Более того, погода динамически меняется в миссиях. Она влияет на управление кораблями — не в такой степени, как в **"Веке парусников 2"**, но все же.

Приключения капитана Блада, часть вторая

Второй масштабный проект, над которым работают в "Акелле", называется очень просто: **"Корсары-2"**. Те, кто помнит первую часть, будут довольны тем, как преобразилась внешне эта и без того красивая игра. Геймплей тоже изменился, немного сместившись в сухопутно-аркадную сторону. Ну а графике позавидовал бы сам Айвазовский. Хотя подобные изменения вполне закономерны, у них есть и конкретная причина. Дело в том, что **"Акелла"** ведет переговоры с **Microsoft** об издании **"Корсаров-2"** на **Xbox**.

Выйдет игра нескоро, но тем, кому понравилась первая часть, будет интересно поподробней узнать, чего стоит ждать от второй. Итак, место действия то же — офис **"Акеллы"**. Время — пять минут спустя после окончания интервью о **"Рыцарях морей"**. Ответственные за дачу показаний: босс **Дмитрий Архипов**, дизайнер-сценарист **Ренат Незаметдинов** и лидер проекта **Дима Демьяновский**.

"Игромания" ["ИМ"]: *Чем вторая часть **"Корсаров"** отличается от первой в плане геймплея?*

Дмитрий Архипов [ДА]: Акценты сместились в двух направлениях. Направление номер один — игра делается "более приставочной". А второе — действие во многом перешло с моря на сушу. Суша у нас теперь абсолютно полноценная. Если в первых **"Корсарах"** она была скорее довеском, то сейчас — это полноправная часть игры, с мордобоем, с большими островами, мы ходим не только по городу, но и по острову, встречаем кучу людей...

"ИМ": *Мордобой какого рода? Фехтование?*

ДА: Фехтование, стрельба.

"ИМ": *Герой прежний?*

ДА: Нет, это уже не Николас Шарп... Героев теперь двое. Они оба — капитаны кораблей. У каждого из них своя предыстория. В начале игры мы выбираем одного из двух... Мужчину или женщину. ;) И в зависимости от того, кого мы выбираем, второго героя мы встречаем в качестве NPC. Играть за одного и за другого героя можно совершенно по-разному. То есть — у них разный сторилайн, в течение игры они постоянно то враждуют, то мирятся.

"ИМ": *А в конце женятся, да? ;)*

ДА: Ну, во всяком случае, без любовной истории у нас не обошлось.

"ИМ": *Будут ли какие-то "перекресты" с первой частью?*

Ренат Незаметдинов [РН]: Да, возможно, будут второстепенные задания, ссылки, квесты. Но в основном это "совсем другая история".

"ИМ": *Прохождение полностью "свободное", или есть ключевые квесты?*

ДА: Есть ключевые вещи, которые надо пройти. То есть основная сюжетная линия задана более жестко, чем в **"Корсарах"**, но зато у нас гигантская система генерящихся квестов.

"ИМ": *Я слышал, герой больше не будет одинок?*

ДА: Да, вначале мы создаем свою партию. Наша партия везде нас сопровождает, мы сами повышаем и распределяем характеристики. Причем в партию можем взять любого NPC, кроме, пардон, портовых шлюх.

"ИМ": *Сколько персонажей может быть в партии? Какие есть классы персонажей?*

РН: Их может быть четверо, включая главного героя. А классов у нас нет. Но игрок сам управляет ростом характеристик персонажей. Одного можно вырастить качком, другого — торговцем... Даже добравшись до максимального уровня, персонаж не может быть суперменом во всем. То есть за счет баланса внутри партии игроку предлагается создать что-то такое, с чем будет удобно, хорошо и правильно играть.

"ИМ": *Можно ли собрать флот, как в первой части?*

РН: Да, флот может состоять максимум из четырех кораблей. На них назначаются капитаны, в бою им отдаются приказания. Но не как в RTS, с помощью кликов, а через команды — атаковать тот или иной корабль, выполнить такой-то маневр. С AI мы поработали, и я думаю, это будет несколько более впечатляющим, чем в первых **"Корсарах"**.

"ИМ": *Как изменилась "сухопутная" часть игры?*

Дима Демьяновский [ДД]: Стали более сложными города. Можно драться в любом месте. Подошли к кому-нибудь, поговорили, поссорились, прям сразу достали шпагу и давай его... Таверны, губернаторы — это все сохранилось. Но теперь тут другая геометрия, более драматические налеты камеры.

"ИМ": *Место действия прежнее?*

ДД: Нет, новый архипелаг представляет собой продолжение прежнего к югу.

"ИМ": *"Морская" часть уже готова?*

ДД: Можем посмотреть.

(*Мне показывают море и корабль. Я долго кручу камеру так и эдак и честно сознаюсь, что лучшего моря на компьютере в жизни не видел. Оно — настоящее. На волнах играют сотни бликов, бегут барашки, и эта огромная масса воды колышется, как живое существо.*)

ДД: Естественно, такая красота возможна на картах типа GeForce 3. На картах пятого поколения все будет немного попроще.

На палубе теперь есть матросы. Они бегают, подтягивают такелаж, сморят за борт... Конечно, это fake, но очень качественный. Количество людей на палубе равно численности экипажа. Такелаж прорисован до мельчайших деталей и движется, как на настоящих кораблях. Может и порваться... Мачты могут упасть. Словом, все по пожеланиям трудящихся.

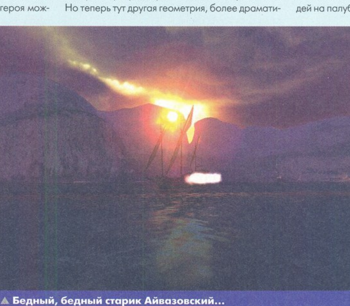
"ИМ": *При абордаже будет видно, как дерутся команды?*

РН: Да, будет месилово на палубе, брызжущая кровь, словом, вполне реальное зрелище. У игрока в зависимости от его умения фехтовать будет возможность повлиять на исход боя. Вид от третьего лица, он бегает по палубе, рубит врагов... Но за счет одного лишь навыка фехтования он не сможет, как раньше, победить при заведомо проигрышном раскладе.

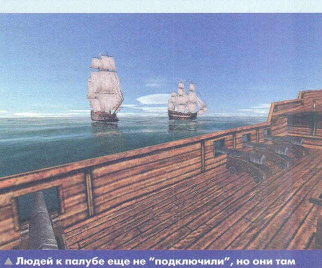
"ИМ": *На какой стадии находится игра?*

ДД: Фактически, мы уже на стадии технологической демки, которую мы вскоре предполагаем выложить на всеобщее обозрение. Таким образом мы начнем раннее тестирование. ■

▲ Теперь гораздо большая часть игры происходит на суше.



▲ Бедный, бедный старик Айвазовский...



▲ Людей к палубе еще не "подключили", но они там обязательно появятся.



Денис Марков (kiar@xaos.ru)

Как известно, игры появляются на свет благодаря разработчикам. Но между тем, что сделали разработчики, и тем, что в итоге ставят на свой компьютер игроки, есть определенная разница. Иногда — очень существенная. Это разница между бета-версией и конечным продуктом. Между бета-версией и конечным продуктом стоят бета-тестеры. Все знают, кто они такие, но не все знают, каково это на вкус — быть бета-тестером. Не все знают, что это не только почет, и что почет — в последнюю очередь. А в первую — пот и кровь, которыми тестеры себе этот почет зарабатывают.

Причем почет — вещь абстрактная. Пот и кровь — вполне реальные.



БЕТА-ТЕСТИНГ вид изнутри

Тестер против игры

Предварительно записавшись на тестирование того или иного проекта, в означенное время человек получает диск с игрой. К нему зачастую прилагаются инструкции в письменной или устной форме. Без них порой сделать что-либо сложно. Все, что требуется от тестера, — это, уложившись в отведенный срок, прислать список найденных им в игре ошибок на e-mail разработчиков. Казалось бы, не так и много за возможность раньше всех увидеть и оценить игру, подкинуть авторам пару-тройку идей. В том-то все и дело, что "казалось бы"...

Не все так просто. Прежде всего, редко кому хватает терпения играть в "сырую", виснущую раз в пять минут (или пять раз в минуту — это как получится) игру. Я сам занимаюсь бета-тестингом в нескольких отечественных фирмах уже года три-четыре и знаю, о чем говорю.

Поначалу все здорово. Греют мысли о том, что эту игру почти никто еще не видел. О том, что твоя помощь действительно кому-то нужна... А потом становится ясно, что играть неинтересно, так как игра глючит без перерыва на обед, ни о каком балансе и речи не идет, а вместо музыки из динамиков доносится какой-то шум и треск. 90% тестеров сразу же забрасывают диск с бетой куда подальше и игнорируют письма от разработчиков. Сознательности, прямо скажем, хватает немногим. В случае невыполнения тестером своих обязанностей он лишается привилегии тестировать что-либо в дальнейшем. Если же все проходит нормально, то он получает в качестве вознаграждения коробку с игрой (чаще всего) или какой-нибудь сувенирец. За рубежом, говорят, за это платят деньги. А у нас это считается неспортивным.

Другой подводный камень — строго ограниченное время тестирования. Из-за этого тестерам приходится прибегать к помощи различных читов, трейнеров, солюшенов и других подобных уловок. Закончив работу и получив наградную коробку, тестер вдруг обнаруживает, что играть ему уже неинтересно — все уровни пройдены, финал известен. А иногда так и вовсе — после тестирования на игру тошно глядеть.

Однако своевременной отправкой отчетов круг обязанностей тестера не ограничивается. При найме на работу он обычно подписывает договор или соглашение. В нем, кроме прочего, говорится, что разглашать какие-либо сведения о проекте строжайшим образом запрещено. Нельзя говорить ни о количестве найденных багов, ни о качестве игры, ни о чем-либо другом. Под словом "говорить" я подразумеваю не только устную речь, но и различные выступления в Интернете, Фидо, с трибуны Мавзолея и так далее. Само собой, что запрещено и распространение беты. Если она, упаси боже, попадет в руки пиратов и те выпустят ее в продажу на пару месяцев раньше официального релиза, провинившемуся тестеру придется несладко. Речь пойдет уже не об исключении из команды, а о выплате крупного штрафа. Сами попробуйте прикинуть, сколько денег фирма за эту пару месяцев потеряет. Особенно если игра — явный хит. Из подобных случаев на ум сразу же приходит ситуация с игрой **"Дальнобойщики-2"**, бета которой лежала в каждом ларьке за несколько недель до официального релиза.

Хотя не все так страшно, как может показаться. Не забывайте о том, что быть тестером все-таки очень интересно, несмотря на целую плеяду сложностей. Зато вы своими глазами увидите весь путь, который игра проходит от альфа(бета)-версии до релиза, лично внесете некоторые изменения и дополнения, раньше всех оцените игру. Кстати, из-за серии преобразований финальная версия иногда мало напоминает бету. Неужели не интересно поиграть в то, что никто никогда больше не увидит?

В последнее время в России стало много компаний, занимающихся разработкой и изданием игр. В очередной раз поднимать вопрос о вреде и пользе пиратства не буду. Просто приму как факт, что на данный момент пираты оккупировали львиную долю рынка. В таких условиях решающим фактором становится качество. Несколько плохо сделанных переводов или собственных неудачных проектов способны нанести непоправимый урон репутации фирмы. А если доверие игрока к какой-либо компании уменьшится, ничто не помешает ему пойти и купить диск с той же игрой у пиратов. На кону стоит многое, так что тестирование можно с уверенностью назвать одним из важнейших этапов разработки.

***

Если когда-нибудь вы решитесь заняться бета-тестингом, задайте себе вопросы: "Могу ли я уделять этой *работе* достаточно времени?", "Согласен ли я терпеть все вылеты, зависания игры и прочие баги?", "Способен ли я быстро и квалифицированно сделать то, чего от меня ждут?". И только если все ответы будут утвердительными, обращайтесь в какую-либо фирму.

Не скрою — вы там нужны.

Для затравки — пара ссылок:
www.buka.ru/devel/beta.htm
russobit-m.ru/rus/beta/

НОВОСТИ

Quake III Arena

www.threewave.com

За недолгое время, прошедшее с момента релиза, мод ThreeWave CTF успел продвинуться аж до версии 1.2. Помимо исправления всех известных багов, добавлена новая защита против читов, несколько новых карт и еще множество полезных возможностей. Хороший мод стал еще лучше.

www.3dcenter.de/dsc/index_english.php3

Лучший проигрыватель демок для "кутрики" — Demo Show Creator — дорос до версии 1.27. Для тех, кто не знает, о чем речь, напомню: эта программа предназначена специально для проигрывания демок, записанных на разных версиях Ку3. Без подобной утилиты всем любителям смотреть игры "отцов" пришлось бы держать на винте пяток версий любимой "Кваки". Demo Show Creator можно найти на нашем компакте.

ftp://ftp.quakeland.clans.pl/pub/mapy/quakeland/pxcdust.zip

Вниманию квейкеров, любящих погонять и в Counter-Strike. Если такие, конечно, есть. Создатель карт по имени Michal Gralak создал Ку3-версию самой, наверное, известной и популярной каунтер-страйковской карты de-dust. Скачать ее можно по вышеуказанному адресу. Экзотика. Однозначно.

www.planetquake.com/animal/

Команда, создающая мод Animal Arena, выпустила первую бету своего творения и обновила сайт. Напомню, что в Animal Arena ваши способности и вооружение зависят от того, каким животным вы будете управлять в беспощадном бою. Кроме того, создатели мода явно не лишены чувства юмора. Просто изучите повнимательнее ваших подопечных — и вам гарантировано хорошее настроение.

www.planetquake.com/invasion/

Беспощадная схватка бравых морпехов и отвратительных Чужих в новой версии мода Invasion. Работающие боты, улучшенный режим спектатора, радар и прочие полезности. Уничтожьте Чужих, спасите Землю!

http://ad.modnmod.net/

Всем любителям "Квейка", совмещающим эту свою привязанность с любовью к аниме, рекомендуется обратить внимание на эту новость.

QUAKE III ARENA

Corkscrew

www.planetquake.com/fire/corkscrew

Я наконец-то понял, зачем многоуважаемая id Software включила в релиз третьего **"Квейка"** так называемые "космические" карты. Сделано это для того, чтобы на них играли в мод Corkscrew. Corkscrew — это Istagib по-квейковски. Суть та же: у каждого игрока есть только одна пушка (в данном случае это рельса, ну или нечто на нее очень похожее), если вы попадаете из нее в противника, его разносит на куски. Такая ерунда, как броня и аптечки, на уровне отсутствует в принципе. Зато присутствует квад и прочие артефакты, и... море адреналина.

▲ **Смерть пришла с небес.**

Я никогда бы не подумал, что от игры на "космических" картах можно получить такое удовольствие. Тот же dm17 просто заиграл новыми красками. Совершенно, казалось бы, бестолковая карта с кучей джамп-падов просто идеальна для игры в Corkscrew. Режим Accuracy Challenge, пяток ботов, фраглимит 150 — и вперед. Головной мозг просто отключается — никакой тактики, стратегии и прочей ерунды. Дикие прыжки, перекрещивающиеся разноцветные следы от выстрелов из рельсы, средняя продолжительность жизненного цикла — 5-10 секунд. Можно, конечно, засесть где-нибудь на дальней платформе и отстреливать электронных болванов, включив "приближение", но это скорее будет напоминать стрельбу по курицам (вылитый Moorhuhn).

Кстати, игра в Corkscrew с ботами может удовлетворить даже самого взыскательного игрока. От них требуется лишь точная стрельба, а в этом они, как известно, большие мастера. Даже не знаю, с кем будет играть интереснее, с ботами или с живыми противниками. Люди наверняка не смогут вести себя так безрассудно, а это прямо-таки необходимое условие для получения удовольствия от мода.

Никуда не делись знакомые медальки (типа Impressive) для любителей потешить свое самолюбие. Кроме того, прямо на экране ведется статистика выстрелов и попаданий — оч-чень приятно.

Словом, мод Corkscrew — лучший способ дать отдых измученному сессиями мозгу. Получает высший балл.

Рейтинг "Мании": 5/5



Eavy's XMas Bonus Pack

http://eavy.beyondunreal.com/

В этот раз внимательному осмотру экспертов **"Мании"** подвергся рождественский сборник модов и мутаторов от Eavy — очень уважаемого в определенных кругах автора. Чудеса оптимизации — пять "приблуд" весят всего 30 килобайт. Удалось ли автору впихнуть в этот объем что-нибудь стоящее? Читайте обзоры и решайте — иметь или не иметь.

DominationPlus

В оригинальной версии Domination, поставляемой вместе с игрой, необходимо было захватывать и удерживать три ключевые точки уровня, получая за это очки. Чем больше точек контролировала команда, тем быстрее рос ее счет. Побеждала та команда, которая первой доходила до установленного лимита. Была возможность устроить дружеский матч с участием трех и более команд, но использовалась она нечасто.



▲ Теперь для получения фрага требуется захватить все три точки.

Версия от Eavy изменяет правила коренным образом. Точек по-прежнему три, однако для получения одного очка необходимо захватить и удержать в течение 10 секунд их все. Прежняя тактика — оторваться на пару десятков очков, после чего стараться удерживать только две точки — стала абсолютно неприменимой. Число интересных игровых ситуаций, равно как и объем выплескиваемого в кровь адреналина, взлетело под небеса — чего стоит перехват одной точки в последнюю секунду отсчета! А возможность играть несколькими командами здесь используется вовсю: три команды и лимит побольше — прекрасный повод для бессонной ночи. Двумя командами играть тоже интересно, но значительно проще, а четырьмя — слишком сложно.

Недостатков не удалось найти даже при ярком свете и под лупой — сказывается огромный опыт автора. Результат — абсолютный musthave для любого фаната Domination, да и обычного игрока тоже.

Рейтинг "Мании": ■■■■■ 5/5

MonsterMadness

На первый взгляд, мутатор MonsterMadness чем-то напоминает своего собрата Bad News (см. "Игроманию" №9'2001). Однако сходство за-



▲ Мод предназначен для БОЛЬШИХ карт!

Итак, новая команда модмейкеров приступила к работе над модификацией под названием AnimeDimension. Ку3-мод в аниме стиле! Какой ужас! Им, кстати, требуются моделлеры, кодеры и прочие творческие личности. Дерзайте.

www.planetquake.com/lvl/

Не то чтобы совсем новость, просто решил напомнить. Если вы вдруг почувствуете непреодолимое желание поиграть на совершенно новых картах, то вам прямая дорога на сайт LvL. Масштабные обновления происходят там так часто, что я не устаю поражаться, как много в мире людей, создающих карты для "Квейка".

www.planetquake.com/nsq3/

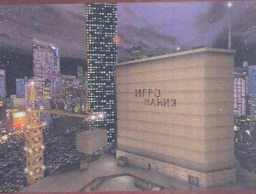
Новость для всех, кто мечтал стать "морским котиком", но не имел для этого никаких возможностей. Господа, теперь вы можете осуществить свою мечту, не вставая из-за любимого компьютера. Скачайте себе мод Navy Seals: Cover Operations и почувствуйте все тяготы флотской жизни на своей шкуре.

Unreal Tournament

http://UnrealED.de/

Рождество справляет не только Eavy (см. раздел про моды). Немецкий сайт UnrealEd.de, посвященный, очевидно, градостроительству на фундаменте UT, специально к этому празднику приурочил выпуск пяти карт "на тему". В пак вошли три карты для Deathmatch, одна для CTF (в которой, кстати, присутствует очаровательно наряженная елочка) и одна для Domination.

http://exorcist.gamepoint.net/



Рождественский подарок также приготовил и Bart 'eXoR' Jansen, подогнав по этому случаю небольшой развлекательный мутатор Paint Fight. Как следует из названия, вместо стандартного кровавого побоища нам предстоит веселая битва в пейнтбол. Разумеется, выданное оружие можно применять не только для простого раскрашивания противников (см. картинку).

http://exorcist.gamepoint.net/

Тот же eXoR занят еще и шлифованием своего детища — мода Bullet Time (см. "Игроманию" №10'2001). В первую очередь работа идет над графическим оформ-

лением мутатора, особенно над BulletTrail — следами, которые оставляют пули в "замедленном" режиме. В ближайшее время нас ждет новая версия этого потенциального хита.

www.forcecore.com

Начинают появляться новости с фронтов разработки single-модификации **Spatial Fear**. Проект был запущен уже давно, но разработчики никак не могли окончательно сформировать свою команду. Теперь эта проблема в прошлом, и работа кипит. Авторы обещают интерактивное окружение, нелинейный сюжет, множество игровых персонажей, а также целый арсенал оружия и предметов. Про дату выхода разработчики скромно говорят: *"When it's done"*.

www.planetunreal.com/teamvortex/

Все ближе и ближе релиз, по-видимому, самой ожидаемой модификации для **UT** — **Operation: Na Pali**. Проблемы с озвучкой решены — среди актеров, принимающих в ней участие, затесался **Chrome**, ранее работавший над



многими модами для **Half-Life**. Карты практически завершены — в **ONP** их будет порядка 70(!!). Также проясняются сведения о размерах мода — он будет весить в районе 250-300 мегабайт.

www.perilith.com/movieunrealplusplus/

Разработчиками проекта **Unreality** — пакета для архитектурного моделирования на движке **UT** — была выпущена утилита **MovieUnreal++**, предназначенная для создания видеофайлов на основе демок **UT**. Программа сохраняет каждый кадр на диск в выбранном формате (bmp/jpg). Преобразовать получившиеся изображения в видеоролик можно с помощью программ вроде **Adobe Premiere** или значительно более простой (и бесплатной) **AviEdit**, которую мы уже рассматривали в журнале.

ключается только в присутствии в обоих модах животины из **Unreal**. В **MM** монстров не надо вызывать — они появляются сами. Однако обо всем по порядку.

Злобные монстряки (Scaarj'и различных пород), появившись на карте, застывают на одном месте и начинают высматривать игрока всеми своими... локаторами. Что происходит после его (игрока) обнаружения, думаю, объяснять не надо — монстр, срываясь с места, бросается в погоню, грозно щелкая клешней. Убивать плохишей, в общем-то, не так трудно, но только в том случае, когда они подбегают по одному. А поскольку по карте их носится штук десять, частенько возникают ситуации, когда воевать приходится сразу на нескольких фронтах. Отсюда вывод — мутатор предназначен для игры преимущественно на больших картах, иначе времени для изничтожения других игроков просто не останется. Хотя это не столь важно — за убийство монстра тут получаешь такой же фраг, как и за истребление ближнего.

Играть интересно. На больших картах здорово добавляется динамики, поскольку не приходится долго искать соперника. На небольших картах игра вырождается в бешеную бойню — лихорадочное клацанье мышкой и пульс за сотню.

Недостатком мода является отсутствие конфигурационного меню — параметры игры настраиваются исключительно через файл серверных настроек. Видать, на **Eavy** резко напал приступ лени.

Рейтинг "Мании": 5/5

Рассмотренные два мода являются "локомотивами" сборника — так стоит установить хотя бы из-за них. Теперь вкратце о трех оставшихся произведениях.

Highlander — наверное, самое большое разочарование сборника. Как написано в прилагающейся документации, при запуске этого мутатора игроки становятся бессмертными, и единственный способ их убить — выстрел в голову. Задумка интересная, но мод банально не работает — повреждения игрокам наносятся такие же, как и в обычной игре. Ждем патча.

Tournament Mutator — этот режим призван бороться с некоторыми трюками, вроде ImpactJump или многократного использования Translocator для выпрыгивания из пропасти. Какие-то нововведения радуют, какие-то, наоборот, разочаровывают — впечатления от мутатора неоднозначны, но, по большому счету, толку от него немного. Ставить по желанию.

CheatMode — этот мутатор позволяет использовать чит-коды любым игрокам на сервере. Подойдет в качестве средства для разрядки после тяжелого трудового дня. Годится также для клановых тренировок.



Тактическое руководство

Величайшая стратегия всех времен — именно так называют **StarCraft** его поклонники, к коим относится и ваш покорный слуга. Действительно, выпущенная в 1997 году, она остается непревзойденной до сих пор, и только у выходящего вскоре **Warcraft III** есть шансы постепенно уменьшить ее популярность. Но это произойдет не так скоро — официальные сервера **Battle.net** забиты игроками, не говоря уже о присутствии огромнейшего количества неофициальных серверов — например, на базе **FSGS**.

Чем же так интересен **StarCraft**? В отличие от обычных RTS, в нем присутствует железный шахматный баланс, благодаря которому каждая партия между игроками превращается в настоящий поединок интеллекта и реакции.

Данное руководство не претендует на то, чтобы описать все основные стратегические понятия игры, тем более что полный сборник известных стратегий **StarCraft** вряд ли уместился бы даже в нескольких журналах. Однако, чтобы научиться достойно играть, вам вполне хватит описанных нами приемов, идей и принципов.

Основные ошибки

Учтите, в **StarCraft** нет понятия технического превосходства. Обычные юниты начального уровня порой бывают намного полезней Battlecruiser'ов и Carrier'ов. Ни один юнит в игре не устаревает со временем, напротив, те же стартовые Zealots протоссов весьма эффективны против тяжелых Siege Tanks и Ultralisks. Поэтому никогда не пренебрегайте их производством.

Основной принцип стратегического превосходства в **StarCraft** заключается в как можно большем количестве контролируемых ресурсов, за которые и идет основная борьба. Если вы твердо контролируете большинство полезных месторождений, считайте, что победа уже в ваших руках.

Многие новички совершают серьезнейшую ошибку: они как бы копят ресурсы. Внимание: в серьезной игре на руках игрока никогда не должно быть более 300-400 единиц минералов или газа — разумеется, только если он не откладывает их на постройку какого-либо здания, например, для Command Center.



▲ **Зерги установили Extractor на гейзере протоссов. Пока Zealot будет его ломать, прилетят муталиски.**

Печально наблюдать, как противник разносит вашу базу, а вы, обладая огромным количеством ресурсов, не в силах ему помешать.

Исходя из вышесказанного, никогда не ограничивайтесь постройкой одного-двух зданий для производства войск. В противном случае вы волей-неволей начинаете бессмысленно копить ресурсы, в то время как могли бы потратить их на нечто более ценное.

Никогда не заказывайте юниты "в очередь"! В то время как вы заказали в одном Barracks очередь из пяти Marines, вы могли бы, имея пять таких зданий, заказать в каждом по одному Marine, и уже через минуту у вас было бы пять Marines и достаточное количество ресурсов для заказа новой пятерки.

Не пренебрегайте разведкой. Залог победы — вовремя выбрать стратегию игры с учетом местоположения баз противника и расы, за которую он играет. Обидно, когда вы построили шесть Tanks и шесть Vultures, думая, что ваш противник протосс, а тут вас атакуют воздушные Mutalisks зергов. Опытные игроки седьмого-восьмого рабочего обычно посылают на разведку.

И наконец, как бы это очевидно ни звучало, грамотно используйте все ваши войска для уничтожения противника. В StarCraft нет универсальных юнитов! Если ваш оппонент оказался настолько туп, что послал к вам несколько Battlecruisers, — действуйте уверенно. 15-20 Hydralisks или Dragoons быстро развеют в пыль его могучий флот.

Математика

StarCraft содержит несколько очень важных математических понятий, существенно влияющих на игру. Не зная их, вы можете совершить множество ошибок.



▲ **Как бы ни были сильны морпехи в сочетании с медиками, оборону зергов им не пробить.**

Приведенная ниже статистика поможет начинающему игроку эффективно отражать атаки соперников. Как правило, большинство оппонентов среднего уровня выбирают довольно прямолинейную стратегию, используя не более двух типов юнитов, и неспособны перестроить план своей игры в случае провала. Благодаря этим данных игрок сможет разработать собственную работоспособную тактику.

Термин "слабость" означает, что данный юнит малоэффективен против указанного типа врагов, а "эффективность", наоборот, что именно с такими врагами он будет сражаться, что называется, с максимальной отдачей.

Название	Слабость	Эффективность юнита
Marine	Lurker, Ultralisk	Zergling, Hydralisk
Firebat**	Dragoon, Vulture	Zergling, Zealot
Vulture**	Dragoon, Tank, Ultralisk	Zergling, Zealot, Hydralisk, Marine
Siege Tank**	Zealot, Zergling	Vulture, Dragoon, Ultralisk, Reaver
Goliath	Tank, Dragoon, Ultralisk	Guardian, Battle Cruiser, Carrier
Wraith	Goliath, Valkurie, Dragoon, Hydralisk	Overlord, Battle Cruiser, Guardian
Valkyrie***	Goliath, Scout	Mutalisk, Wraith, Guardian, Devourer
Battle Cruiser	Scout, Wraith, Devourer, Goliath	Marine
Zergling**	Firebat	Tank
Hydralisk	Marine, Zealot, Templar*	Tank, Archon, Battle Crusier, Dragoon
Lurker**	Tank, Dragoon	Marine, Zergling, Zealot, Firebat
Mutalisk	Corsair, Valkyrie	Battle Crusier, Devourer
Guardian**	Marine, Dragoon, Hydralisk	Valkyrie, Scout, Templar
Scourge***	Corsair	Batlle Cruiser, Scout, Carrier
Devourer***	Scout, Mutalisk	Corsair, Valkurie, Battle Cruiser, Carrier
Ultralisk**	Tank, Dragoon	Marine, Firebat
Zealot **	Firebat	Tank, Dragoon
Dragoon	Zealot, Zergling	Tank, Ultralisk
Reaver**	Tank, Dragoon	Zergling, Hydralisk
Dark Templar**	-	Tank
Templar*	Dragoon	Zergling, Hydralisk
Archon	Tank, Dragoon	Zergling, Zealot
Scout	Goliath, Dragoon	Battle Crusier, Carrier
Carrier	Scout, Wraith, Scourge	Marine, Dragoon
Corsair	Scout, Battle Crusier, Carrier	Mutalisk, Scourge

** Psi Storm*
*** Атакует только наземные цели*
**** Атакует только воздушные цели*

1) Все юниты имеют определенный размер: малый, средний или большой. В зависимости от размера определяется воздействие на них различных видов урона.

2) Наносимый юнитом урон бывает трех типов: Normal (100% всем юнитам, независимо от размера), Explosive (50% малым, 75% средним, 100% большим) и Concussive (100% малым, 75% средним, 25% большим). К примеру, Firebat (наносимый урон — 16 единиц) атакует Ultralisk'а (юнит большого размера) и наносит ему лишь 4 единицы урона без учета брони. Все это относится лишь к хитпойнтам! Поля любого юнита протоссов, независимо от его размера, всегда получают полный урон.

3) В игре существует понятие Splash Damage. Это зоны поражения того или иного оружия. Юниты со Splash Damage поражают сразу несколько стоящих вблизи врагов. Площадь действия бывает различной. Splash Damage подразделяется на два типа: Friendly и Unfriendly. В первом случае, если ваш юнит окажется в зоне поражения, ему тоже будет нанесен урон. Во втором случае урон в зоне поражения наносится только вражеским юнитам.

4) В **StarCraft** существует такое понятие, как "формула брони". После того как компьютер определяет размер атакуемого юнита и высчитывает первичный урон, из полученного значения вычитается количество брони, измеряемое в единицах. В приведенном мной примере с Firebat и Ultralisk последний получает урон в 4 единицы. Однако если Ultralisk еще и полностью проапгрейжен в плане брони, из наносимого Firebat'ом урона вычитается 5 и получается в итоге -1. По логике **SC** (прошу не путать ее с математикой!) это означает: чтобы снять единицу жизни, Firebat должен ударить Ultralisk'а два раза. Не очень-то выгодно... Мораль — старайтесь апгрейдить броню, как только появляется такая возможность.

Базовые понятия

1) **Rush (раш).** В переводе с английского языка "раш" означает "быстрая атака", "мгновенный удар", что полностью отражает суть дела. Идя на раш, вы планируете атаковать оппонента как можно скорее при помощи базовых войск, пренебрегая развитием собственной базы. Основная цель раша — уничтожение вражеских рабочих, а следовательно, и подрыв вражеской инфраструктуры. Однако если раш провалится, а особенно в игре 2x2, вы рискуете серьезнейшим образом отстать от противника в экономическом и технологическом уровне.

2) **Детектор.** Некоторые юниты и здания — таких по два у каждой расы — имеют статус "детектор" (он указан под их названием). Они могут обнаруживать невидимые или закопанные в землю юниты, открывая их для атаки.

3) **Зона рабочих.** Самое важное пространство вашей базы рядом с минералами, где находятся рабочие. Опытный противник старается прорваться прежде всего туда.

4) **Drop (дроп).** От английского "сброс". Это действительно сброс войск на базу противника. Обычно — хитрый стратегический прием, в результате которого враг может понести огромные потери в экономическом плане. Как правило, "дропают" тяжелых юнитов, тех же Reavers, для уничтожения рабочих. Можно сбросить также невидимых юнитов, которых противник не может атаковать ввиду, например, отсутствия детектора. Дроп схож с рашем по целям и воплощению. Для защиты от дропа необходимо всегда ставить рядом с рабочими какое-либо средство ПВО/детектор (скажем, турель у терранов), а также оставлять охрану. Одной пушки вполне хватит, чтобы задержать высадившегося врага до тех пор, пока вы не перебросите часть своих сил.



▲ В самый разгар игры 2x2 протоссы "дропнули" на базу терранов трех Dark Templar. Терраны в нокауте.

5) **Invinsible (cloaked).** Некоторые юниты имеют постоянную невидимость либо же могут становиться невидимыми на некоторое время. Для их обнаружения необходимы детекторы.

6) **Camping (кемперство).** Это понятие пришло из лексикона квейкеров; оно метко определяет людей, предпочитающих сидеть на базе и отстраивать мощные оборонительные линии. Стоит отметить, что сидеть в обороне в **SC** — смерть. У вас вскоре закончатся ресурсы, и вы останетесь не у дел. Лучшая защита — нападение.

7) **Map Control.** Основа успеха в игре — контроль над картой, что позволяет игроку успешно защищать свои базы, в то же время не давая противнику отстраивать новые и постоянно нападая на старые.

8) **Multiple Weapons (несколько орудий).** Некоторые юниты оснащены двумя видами оружия, существенно отличающимися одно от другого. К примеру, Goliath терранов грозен для воздушных юнитов врага благодаря своим ракетам, в то время как его пулеметы, атакующие наземные цели, далеко не так эффективны. Грамотное использование юнитов с учетом различия в их оружейном оснащении дает неплохие результаты.

9) **Double Damage (двойной удар).** Некоторые юниты, в частности Protoss Zealot и Terran Goliath (ПВО), при атаке наносят два быстрых удара. Урон от каждого удара высчитывается отдельно, и значение брони из общего урона от атаки вычитается не один раз, а два. Допустим, Zealot атакует Hydralisk'а. Суммарный урон от атаки Zealot'а — 16 единиц, но он складывается из двух ударов по 8. Таким образом, за одну атаку Zealot нанесет Hydralisk'у не 15 единиц урона (16 минус 1), а 14 (8 минус 1 при первом ударе и столько же при втором). Будь у Zealot'а один удар с уроном 16, он убил бы Hydralisk'а (у которого 80 единиц здоровья) за пять ударов (16x5=80). А так — убьет только за шесть (14x6=84). Соответственно, чтобы вынести Hydralisk'а за одну атаку, нужно натравить на него одновременно шесть Zealot'ов. Подобный расклад действителен для многих юнитов; если знать их характеристики, можно более эффективно организовать атаку/защиту.

10) **Высоты.** В **SC** очень выгодно атаковать врагов с высоты. Если юнит атакует "снизу", то вероятность попадания в цель равна всего 70%. Без посторонней помощи (локаторы, воздушные юниты и т.п.) наземные юниты не "видят" того, что находится выше них. Это делает положение на высоте идеальной позицией для обороны — впрочем, как и в жизни. ■

НАД РУБРИКОЙ «DEATHMATCH» РАБОТАЛИ:
Владислав Журавлев
(master@iromania.ru)
Александр Лямкин
(qt_lyama@mail.ru)
Gr. Maximus
(grmaximus@warcraftiii.ru)

Master (master@igromania.ru)
Doctor (rod@igromania.ru)





Обновленный OSP

Как и предполагалось, "финальная" версия OSP за номером 1.0 оказалась вовсе не финальной. Уже появилось обновление до 1.01. Основные изменения: на карте ospdm12 изменены респауны, а также расположение "рулезов" и оружия, изменено меню DEMOS для показа демок с расширением dm_67, cg_fov увеличен до 140.

RtCW собираются включить в программу турниров CPL?

По крайней мере, глава этой организации *Энджел Муньез* заявил, что Return to Castle Wolfenstein будет представлен на трех турнирах CPL 2002 года. Играть будут, как и в Counter-Strike, командами 5 на 5. Может быть, это начало новой эры в Team Deathmatch? В любом случае ясно, что популярность RtCW в ближайшее время будет расти.

Изменения в c58

Официальную команду российского портала Cyberfight покинули два известных квейкера: Hanzo и Red-White. Причина банальна — не у всех получается совмещать профессиональную игру в Ку3 и личную жизнь. Похоже, спортивный век профессионального киберспортсмена близок к таковому в гимнастике. Главные успехи — в 15-20 лет, а потом учеба, работа и — прощай, "Квейк".

Зато в c58 вернулся Shadzy, так что на данный момент Ку3-шный состав выглядит следующим образом: noBap, Morfei, Polosatiy, Shadzy.

Moscow Brood War Cup



Московский Кубок по Brood War, о котором мы писали в прошлом номере, собрал в итоге весьма впечатляющее количество участников — около трехсот. Участвовали не только российские крафтеры, но и киберспортсмены из стран СНГ и даже из Кореи. Кубок состоял из пяти туров, и первое место в общем зачете занял (orky)Brat. Второе досталось Ai-MiF, а прочие места с третьего по шестое вновь оккупировали игроки сильнейшего российского клана orky. Смотрите на нашем диске лучшие реплеи турнира!

Проведение следующего Кубка по BroodWar пока под вопросом, поскольку неясно, какая мультиплеерная стратегия будет лидировать по популярности среди игроков в конце нынешнего года. Не забывайте — весной-летом нас ждет WarCraft III, и если стиль игры не будет принципиально отличаться от старкрафтовского, на него могут перейти многие киберспортсмены.

Онлайн-турнир Euro CTF

В отсутствие крупных чемпионатов киберспортивная активность, тем не менее, не затихает. Сборная России приняла участие в онлайн-турнире Euro CTF. Игры проходили из московского клуба "Нет-Лэнд", техническое оснащение которого позволяет играть с приемлемым пингом. Полный состав российской сборной: Pow3r, Devil, Satan, Mikes, Dookie, Playa, Diablo, Desp, Vlad, Polosatiy, noBap. К сожалению, несмотря на громкие имена, наши проиграли первые два матча сборным Швеции и Исландии с одинаковым счетом — 0:3. Правда, в матче с исландцами третья игра так и не была сыграна по техническим причинам, и сборной России засчитали поражение.

Компьютеры победителям KIT

Не так давно в Америке завершилась онлайн-лига Knightmare Invitational Tournament. Победителем вышел известный clan Kapitol в составе: Czm, Spook, Bloodshot, Ouijia. Особого внимания заслуживают призы, врученные счастливым победителям, — 4 системных блока с конфигурацией Athlon 1800, 512 MB 266 RAM, ASUS MX-400 GeForce2 64MB.

"Герои" наступают

В России расширяются перспективы третьих "Героев" как мультиплеерной игры. Когда мы работали над разделом, сеть компьютерных клубов "Полигон" совместно с Федерацией компьютерного спорта России объявила первый рейтинговый турнир по HoMM 3. Слово "рейтинговый" означает, что все участники турнира получат определенное количество очков, а победители, возможно, даже спортивные звания.

Турнир начался 10 февраля, в момент окончания работы над номером. Поэтому сообщить о результатах мы, естественно, не можем. Зато можем понадеяться, что укрепятся позиции "Героев" в российском киберспорте. Сейчас эта замечательная игра далеко не на вершине пьедестала — но она понемногу набирает силы.

В следующем номере мы опубликуем краткий отчет о прохождении и результаты турнира.

Студенты всея Москвы объединяются вокруг киберспорта

С 15 по 17 февраля в клубе CyberQuest будет проведен первый в России межвузовский чемпионат по сетевым играм. Зачинщики веселья — студенческий портал Счок.Ру и тематический сетевой ресурс по Need For Speed.

Первый день чемпионата посвящается Quake III Arena, второй — Need For Speed V, а третий, конечно же, Counter-Strike. На момент написания новости зарегистрировались команды от тридцати разных вузов; судя по числу участников в разных номинациях, первое место в плане популярности среди студентов уверенно держит Counter-Strike. Попробовать свои силы в Q3 захотели около десяти команд, а играть в Need For Speed V рискуют студенты только четырех институтов.

Организаторы чемпионата обещают не только зрелищные бои, но и море бесплатного пива для зрителей. Мы собираемся отрядить на чемпионат нашего корреспондента с фотоаппаратом для фотосъемки и большим животом для пива. Читайте репортаж в следующем номере!

Игры WCG'2002

В первой половине февраля портал *www.worldcybergames.com* проводил голосование по поводу выбора игр на грядущие WCG'2002. В списке для PC были представлены: Age of Empires II, StarCraft: Brood War, Counter-Strike, FIFA 2002, Quake III: Arena, Return to Castle Wolfenstein, Operation Flashpoint, Tribes II, Medal of Honor. Поразительно, но на момент написания новости сверхпопулярный Counter-Strike занимал в этом списке последнее место — притом что проголосовали в общей сложности 24149 человек! Может быть, расклад еще изменится — голосование проводится до 14 февраля. Однако уже сейчас видно, что у Counter-Strike есть все шансы пролететь с WCG. Плохо это или хорошо — зависит от вашего личного отношения к игре.

24149 people have voted so far

PC Based	
Age of Empires II : The Conquerors	10756 votes (9%)
StarCraft : Brood War	15296 votes (13%)
Half-Life : Counter Strike	10686 votes (9%)
FIFA 2002	13106 votes (11%)
Quake III : Arena	16077 votes (13%)
Return to Castle Wolfenstein	16784 votes (14%)
Operation Flashpoint	12470 votes (10%)
Tribes II	13232 votes (11%)
Medal of Honor	12334 votes (10%)

Ну а первое место с небольшим отрывом от Quake III: Arena занимает... Return to Castle Wolfenstein! Видимо, фанаты этой новомодной игры проявляют наибольшую активность в голосовании. Если так пойдет и дальше, RtCW наверняка войдет в пятерку игр WCG. ■





Изюм и клюква Empire Earth — генератор случайных карт. В него заложены элементы AI, позволяющие компьютеру каждый раз выдавать на-гора играбельный мап, а не очередную голую прерию, где до ближайшего ресурса — три дня лету. Но гнилой чернослив подкрался со стороны настроек, которых очень мало. В результате все случайные карты похожи друг на друга, как две капли воды. Наша задача — внести творческую нотку в процесс мапмейкерства и добиться разнообразия в конечном продукте.

Давайте сделаем карту, как ХОЧЕТСЯ НАМ, а не как нам разрешили разработчики.

ИМПЕРИЯ ИЛЛЮЗИЙ

Расширение возможностей редактора Empire Earth в домашних условиях

КОРОЛЬ-ТО... ГОЛЫЙ

Скрипты для случайных карт помещаются в *.rmv-файлах, проживающих по адресу: <Каталог игры>\Data\Random Map Scripts. Каждый из этих файлов соответствует определенному типу случайной карты и заимствует у него имя. Напомню, что таких типов (а соответственно, и *.rmv-файлов) насчитывается семь: Continental, Highlands, Large Islands, Mediterranean, Plains, Small Islands и Tournament Islands.

В той же директории (\Random Map Scripts) вы можете обнаружить восемь подкаталогов. В первом из них — \Common — место забронировали *.rmv-файлы с общими скриптами, используемыми при создании случайной карты любого типа. Остальные местные подкаталоги содержат вспомогательные скрипты для каждого типа случайной карты (названы они соответственно). В каждый набор вспомогательных скриптов входят файлы X Tiny.rmv, X Small.rmv, X Medium.rmv, X Large.rmv, X Huge.rmv, X Gigantic.rmv, где X — название типа случайной карты. В файлах вида X Tiny.rmv прописаны команды, выполняемые при создании случайных карт типа X минимальной величины, в X Small.rmv — малой величины, в X Medium.rmv — средней, в X Large.rmv — большой, в X Huge.rmv — очень большой и в X Gigantic.rmv — гигантской.

Путем редактирования перечисленных выше файлов вы можете изменить на свой вкус любую предложенную авторами случайную карту. Хотя, на мой взгляд, лучше просто создать новый тип случайной карты, который бы полностью удовлетворял вашим требованиям.

Первым делом сделайте копию с одного из основных *.rmv-файлов, находясь в директории \Random Map Scripts (файлы Continental.rmv, Plains.rmv и Tournament Islands.rmv использовать для этого не рекомендуется — с ними могут возникнуть некоторые трудности). Поместите ее сюда же, присвоив новому файлу то имя, которым вы хотите назвать свой тип случайной карты. Здесь же создайте новый каталог, обозвав его так же, как и созданный вами *.rmv-файл. Скопируйте в этот каталог все файлы, которые находятся в папке, относящейся к тому скрипту, с которого вы чуть раньше сняли копию. Далее переименуйте каждый из переписанных файлов, заменив первое слово в его имени на название нового типа случайной карты. К примеру, файл Mediterranean Medium.rmv следует переименовать в My Medium.rmv при условии, что ваш тип случайной карты называется My (далее для краткости буду называть его именно так).

Наконец, заберитесь в директорию \Common и снимите копии со всех местных *.rmv-файлов. Скопированные файлы вставьте в эту же директорию, но при этом заменив в имени каждого из них слово Common на My.

Следующим этапом является редактирование внутренностей основного *.rmv-файла (того, что называется My.rmv), относящегося к создаваемому вами типу случайной карты. Для этого достаточно стандартного "Блокнота".

Открыв файл, удалите строку вида StringTableID 2700..., примостившуюся в начале, а также строчки FilterHeightMap false и TestingLandDistribution false, располагающиеся в конце. Затем поставьте вместо X название создаваемого вами типа случайных карт в строках вида:

```
#include «Common\X Map Climate»
#include «Common\X Conditions»
#include «Common\X Terrain Painting»
#include «Common\X Forests»
#include «Common\X Initial Units»
#include «X\X Tiny»
#include «X\X Small»
#include «X\X Medium»
#include «X\X Large»
#include «X\X Huge»
#include «X\X Gigantic»
```

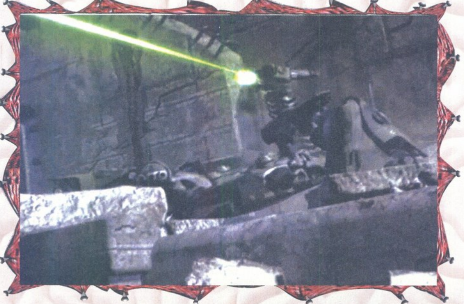
Приготовления на этом закончены. Можно приступать к созданию вашей уникальной карты.

ЦАРЬ-ГОСУДАРЬ И ЕГО ПРИСТАВЫ

Сначала совершим ряд преобразований над файлом My Initial Units.rmv, находящимся в папке \Common. Содержимое файла можно условно разбить на две части, первая из которых начинается после слов Animal units и посвящена животным, располагающимся на случайной карте создаваемого вами типа. Важнейшими параметрами, с которыми вы можете здесь встретиться, являются:

AvailableAnimals — определяет, какие представители животного мира населяют вашу случайную карту. Местные значения (если их несколько) должны быть перечислены через запятую и заключены в скобки. Например, (Res-Deer, Res-Giraffe, Res-Goat). Список возможных значений таков: Res-Deer (олень), Res-Giraffe (жираф), Res-Goat (козел), Res-Horse (лошадь), Res-Wolf (волк), Res-Elephant (слон), Res-Hippopotamus (бегемот), Res-Ostrich (страус), Res-Tiger (тигр), Res-Walrus (морж), Res-Chicken (курица). Внимания заслуживает курица, которую авторы почему-то не включили ни в один из оригинальных типов случайной карты, да и в миссиях кампании я ее не встречал.

RandomHerdPerPlayer — число стад животных, находящихся на территории одного игрока. Обратите внимание на то, что не все представители животного мира обитают стадами. Тигры, например, предпочитают пребывать в гордом одиночестве. Максимализм — прямая противоположность баланса, который, в свою очередь, — суть основа любой приличной карты... Но! Не откажите себе в удовольствии хотя бы разок сыграть миссию в пустыне, по которой перемещаются огромные



стада диких козлов или свирепых жирафов! Оно того стоит.

RandomHerdPerNeutral — число стад животных, находящихся на нейтральной территории. Этим параметром можно еще больше усугубить тот беспредел, который мы учинили предыдущей опцией. Учитывая тот факт, что стада, живущие в "центре", никогда не выходят на периферию, а обитатели окраин никогда не забредают к вашей базе, можно покрыть карту равномерным слоем бегемотов, лошадей и волков. Причем сделать это так, что ареалы видов не будут пересекаться. Товарищи биологи, это к вам... **Игра предоставляет прекрасные возможности по моделированию экосистем.** Не упустите свой шанс...

После слов **Initial units** и необходимых комментариев следует вторая часть файла, где прописываются все юниты и строения, которые будут иметь в своем распоряжении воюющие стороны в начале игры (по умолчанию это — главное здание и крестьяне). И тут можно поступить незаурядно. Как вам идея начать игру с огромным войском или с уже построенными важнейшими зданиями? Или со всем вместе? **Реальный способ сделать из стратегии чистой воды тактику.** Все сторонники активных боевых действия и не любители отстраивать базы, вышеописанный способ создания карты — для вас.

А ведь можно начать игру вообще без крестьян и главного здания! Если до этого мы с вами получили тактику «чистую», то теперь пришел черед «чистейшей». Тем более что авторы создали для этого все необходимые условия: богатые возможности по командованию войсками и более чем разумное руководство своей армией со стороны компьютера.

Чтобы добавить в список начальных построек/юнитов новый образец, используйте команду **PlaceUnit (N, X, Y, T)**, где **N** — название объекта/субъекта, **X** — расстояние (в клетках) от центра базы (при отсутствии главного здания центром базы является центральная точка территории, отводимой под игрока) до объекта/субъекта по оси X, **Y** — по оси Y, а **T** — угол (в градусах) поворота (последний параметр имеется только у юнитов, строениям он просто не нужен). Указываемое здесь название юнита полностью соответствует тому, что он носит в игре (если название состоит из нескольких слов, не ставьте между ними пробел). Имя постройки образуется тем же способом, только с добавлением буквы **b** в начало названия. Так, например, бараки (Barracks) здесь следует называть так: **bBarracks**.

Если вы хотите установить на карте стену, используйте команду **PlaceWall(bWall-A, X1, Y1, X2, Y2)**, где **A** — тип стены, **X1** — начальная координата стены по оси X, **Y1** — по оси Y; **X2** — конечная координата по оси X, **Y2** — по оси Y. Список возможных значений для **A** таков (значения расставлены в порядке возрастания прочности стены): **Copper**, **Bronze**, **Middle**, **Imperial**, **WW1**, **Digital**. Используя данную команду, вы можете окружить плотной стеной базу каждого из игроков, избавив тем самым их от утомительной процедуры строительства стен и исключив возможность быстрой победы. Очень интересно играть на карте, которая сплошь покрыта хитросплетениями коридоров из воздвигнутых вами стен. AI в этом случае пасует, а вот реальный противник по дефматчу — наоборот, только звереет... Что нам, собственно, и нужно. Пока ваш приятель будет озверевать от невозможности быстро выбраться из лабиринта, вы тихой сапой прокрадетесь и покажете оппоненту места зимовья раков. Надеюсь, вы не забыли, что по лабиринту разгуливают стада бегемотов и козлов?! Ведете вы себе армию в тыл к врагу, уже почти добрались... и тут вам навстречу вываливается стадо из сотни-другой гиппопотамов и начинает безжалостно топтать ваших воинов. Своеобразный элемент неожиданности! Но веселье обеспечено... мы в редакции просто лежали, наблюдая, как войско Геймера запуталось в эскадроне отважных курей, бросившихся под ноги рыцарям на самых подступах к Катиной базе. Сколько пернатых полегло — никто не считал.



Добавлять добавляем, но не усердствуем... больше того, стараемся отсечь все лишнее, как завещал великий скульптор. Если вы желаете убрать из списка начальных сооружений и юнитов, скажем, главное здание, просто удалите строку с командой **PlaceUnit (bCapitol, -0.5, -0.5)**. Если нужно избавиться от крестьян, удалите команды вида **PlaceUnit (Citizen, ...)** и **PlaceUnit (FemaleCitizen, ...)** (последняя команда добавляет на карту крестьян женского пола). Во-первых, это поможет в борьбе с чрезмерно наплодившимися зверями, а во-вторых, позволит тонко смоделировать новую карту, добиваясь баланса, который многим только снится.

КОРОЛЕВСТВО И СОПРЕДЕЛЬНЫЕ

Теперь, когда основная модель новой карты готова, животные запущены и стратегия боя разработана, можно заняться редактированием вспомогательных скриптов, находящихся в отдельной папке. Все они имеют одну и ту же структуру и разбиты на блоки в соответствии с количеством игроков, принимающих участие в игре. Название блоков происходит от числа участников игры с добавлением слова **PLAYERS**, например, **16 PLAYERS**. Исключение составляет лишь первый блок, содержащий общие параметры, использующиеся независимо от того, сколько игроков играет на карте. Из всех параметров начального блока нас интересует лишь один: **ResourcePlacementLimit (N, MIN, MAX)**. Этой характеристикой задается минимальное (**MIN**) и максимальное (**MAX**) возможное расстояние (в клетках) между месторождением ресурса, заданного параметром **N** (вместо **N** могут стоять следующие значения: **Gold** — золото, **Steel** — железо, **Berry** — ягоды, **Tree** — деревья, **Stone** — камни), и центром базы любого игрока. Если ваша цель — сделать геймплей на своей случайной карте максимально динамичным, ставьте сюда значения пониже.

Начиная со второго блока файла, все параметры несколько меняют свой вид: перед ними ставится надпись **#define**. Не обращайте на нее внимания — она создана для служебных целей. Вот список основных характеристик, с которыми вы можете здесь столкнуться.

kMinIntElevation — самая высокая точка на вашей карте (в клетках).

kMaxIntElevation — самая низкая точка на вашей карте (также в клетках).

Все разнообразие рельефа Земли — от скалистых гор до болотистых равнин — можно реализовать на вашей карте. Стоит лишь немного поиграть с этими двумя параметрами.

kPercentLand — место на карте, занятое сушей (максимум — 1); оставшуюся площадь будет занимать вода. Замечание: значения для данного параметра устанавливаются следующим образом: **Between(.A, .B)**, где **A** — мини-



мальное значение, а B — максимальное. Например, Between(.70, .75). Поставив сюда небольшое значение (скажем, в пределах 30 процентов), вы можете превратить свою случайную карту во вторую Венецию, дав простор для действия своим "водным" юнитам. Возможно проводить настоящие морские баталии с участием двух, трех и более флотилий.

kHeightMapChaos — неравномерность распределения рельефа местности.

kMinimumStartPositionToMapEdge — минимальное расстояние (в клетках) между вашей базой и краем карты.

kMaxAngleBetweenTeamMembers — максимальный угол (в градусах) между базами игроков-напарников.

kPlayerPercentFlat — территория на карте (в процентах), занятая равнинами. Это опять к вопросу о рельефе.

kMaxResourceElevation — максимальная высота (в клетках), на которой может находиться месторождение какого-либо ресурса.

kResourceToEdgeDistance — минимальное расстояние (в клетках) от края карты до любого источника ресурсов.

kResourceToWaterDistance — минимальное расстояние (также в клетках) от воды до любого месторождения ресурсов. Совсем уж оттеснять ресурсы к центу карты или, наоборот, к периферии не советую, но ради эксперимента и новизны игровых ощущений можно попробовать и крайности.

Характеристикой вида kXPerPlayer определяется, сколько источников ресурса, имя которого указывается вместо X, находится в области, отведенной под одного игрока. Повышение значений параметров, имеющих такой вид, в лучшую сторону влияет на динамичность игрового процесса на случайной карте. Параметры вида kXPerNeutral определяют, сколько месторождений ресурса, указанного вместо X, располагается на нейтральной территории.

Здесь же мы можем обнаружить характеристики kOilPerPlayer и kOilPerNeutral, которые ни на что не влияют (вероятно, они использовались в самых ранних версиях игры), но позволяют нам сделать вывод о том, что первоначально в игре было шесть ресурсов, среди которых числилась нефть.

Далее следуют параметры леса:

kForestFreeRadius — величина леса (в клетках), находящегося на нейтральной территории;

kForestsPerPlayer — величина леса (также в клетках), находящегося на территории одного игрока;

kForestChaosLevel — хаотичность расстановки деревьев в лесу. Чем выше, тем более естественно выглядит лес.

И если до этого мы модифицировали геологический рельеф, то теперь нам открывается прекрасная возможность изменять рельеф биологический. Можно перекраивать на новый лад результат биогеоценотических взаимодействий живых организмов и неживой природной материи. Если быть проще, то можно засадить свою карту зелеными насаждениями... Кислорода от этого больше не станет — разработчики не предусмотрели в игре такой параметр — но вот на движении войск по карте подобная манипуляция отразится... Да еще как. А как насчет того, чтобы создать систему живых изгородей вокруг собственной базы?.. Зачатки смекалки — и вы сами придумаете такое, что все западные картоделы выпадут в осадок.



* * *

Мы подошли к финишной черте. Но прежде чем ее пересекать, хочу обратить ваше внимание, что в статье разобраны только самые важные параметры случайной карты — с остальными вы можете поработать сами, благо в этом нет ничего сложного. Равно как и нет ничего сложного в создании абсолютно нового типа карты, на котором было бы действительно интересно играть и вам, и вашим друзьям. Нужно только немного терпения и фантазии. Остальное придет с опытом... И не забывайте, что созданные карты можно — и нужно — присылать в редакцию (на адрес *makarenkOFF@igromania.ru*), чтобы мы могли обнародовать ***ваши нетленки на нашем компакте***. ■



Михаил Бесчетнов
collapse_forever@mail.ru

Выкопай свой ресурс!

трактат о том, где и как прячут разработчики игр ресурсы от наших загребущих рук и каким образом нам эти ресурсы заполучить

Многие, проходя очередную игру, с нездоровым интересом (а здоровый интерес, как мы знаем, бывает только к ветчине) задумываются: "а неплохо бы заиметь такие текстурки!" Кто-то просто ради интереса, кто-то пишет свою игру и считает, что его художественные способности явно не дотягивают до желаемого уровня, а кому-то приспичило сотворить очередной скин для WinAmp. Так или иначе, а проблема возникла, и ее надо решать. В этой статье я в общих чертах опишу, как и где прячут производители игр ресурсы от наших загребущих рук.

Способов хранения ресурсов существует множество (практически столько же, сколько и игр), но их, по большому счету, можно разделить на две группы.

МНОГО ВАС, А Я ОДИН...

Первая группа — это ресурсы, лежащие в открытом виде, когда каждая текстура, каждый звук, каждый скрипт и прочие "кирпичики" игрового мира хранится в отдельном файле. Характерными представителями такой группы являются игры серии Worms. Недостатком такого типа хранения является очень большое количество ресурсных файлов (в тех же Worms, к примеру, их около 3000). Однако, поняв по количеству файлов и их названиям, что перед вами то, что вы искали, и начав загружать для просмотра ACDSee, не спешите радоваться: производители далеко не всегда хранят ресурсы в привычных нам форматах WAV, JPG и т.п. Это — скорее исключение, чем правило. Если выбранная вами игра стала таким исключением — мои поздравления, если нет — есть смысл продолжить чтение.

Что делать, если ни один графический редактор не помогает? Ответ один — искать программу (конвертер), созданную специально для просмотра (или прослушивания) данного конкретного формата и конвертации его в один из стандартных форматов (BMP, GIF). К сожалению, в редких случаях для разных игр подойдет одна и та же программа-конвертер, так как форматы могут быть различны не только в разных играх, но и разных версиях одной игры. Исключение, пожалуй, могут составить только звуки и музыка: разновидностей форматов здесь сравнительно немного (по сравнению с графикой). Примером общности форматов музыки является линейка игр от Interplay — Fallout 1,2; Baldur's Gate; Planescape: Torment. Во всех перечисленных играх используется один и тот же формат — ACM. Для этого формата, разумеется, существует и программа-конвертер: Acm2Wav (скачать ее можно по адресу *http://fallout.ru/teamx*).

ГЛАВНОЕ — КЛЮЧ НАЙТИ!

Вторая группа — это ресурсные файлы, которые группируются по какому-либо признаку, после чего помещаются в один общий файл (архив). Если ресурсные файлы при этом подвергаются сжатию, то такие архивы принято называть именно ***архивами***; если же файлы записываются в исходном виде, то есть без сжатия, это ***псевдоархивы*** (в дальнейшем под "архивами" я буду подразумевать оба указанных типа, без поправки на отсутствие или присутствие сжатия). Подавляющее большинство игр используют как раз этот метод. Тут и **Heroes of Might and Magic III** (архивы LOD, SND, VID) и **Planescape Torment** (архивы BIF).

Ряд игр использует для хранения ресурсов обыкновенные ZIP-архивы, при этом степень компрессии стоит на нуле, иными словами, сжатия нет вообще. Отсюда вопрос о целесообразности такой запаковки... Но это мы оставим на совести авторов, тем более что распаковать архив ZIP, я думаю, не составит большого труда. Может возникнуть только одна заминка. Редко среди ресурсных файлов вы увидите расширение ZIP. Хоть формат этот и используется, у самих архивов расширение может быть любым. Это и PAK (линейка **Quake**, **Counter-Strike**, **Half-Life**), и BOS (**Fallout Tactics**), и GRO (**Serious Sam**). Что бы понять, ZIP это или нет, можно либо сразу попытаться открыть файл с помощью **pkzip** (или любой другой программы, поддерживающей этот формат), либо вначале просмотреть подозрительный архив с помощью любого шестнадцатиричного редактора (например, **Hiew**). У всех архивов ZIP первые два символа имеют значение **PK**. Это — **идентификатор формата ZIP**. Подтвердив, таким образом, его принадлежность к ZIP'у, опять-таки открываем архив с помощью **pkzip**.

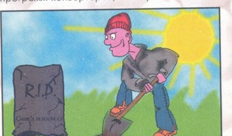
МАСТЕР-БИБЛИОТЕКАРЬ

И, наконец, кроме вышеперечисленных, существует еще один тип хранения ресурсов, довольно редкий, а именно — в библиотеках DLL. Библиотеки эти, кстати, тоже не ищите в оригинальном виде — они, как и ZIP-архивы, переименованы... Мне попалась только одна игра такого типа — **Imperialism** (архивы формата GOB). Приятно, что никто больше по этой дорожке не пошел, так как вытаскивать ресурсы с "книжных полочек библиотек" — удовольствие малоприятное.

САМИЗДАТ

В отличие от немногих "нормальных" (с точки зрения копателей ресурсов) производителей, большая их часть предпочитает изобретать велосипед. Стандартный ZIP их не устраивает, и они придумывают новый тип архива. Они, как правило, не очень сложны, но требуют создания отдельного распаковщика.

Окончательно разобраться, что к чему, поможет, я думаю, заключительная часть статьи. В ней я собрал список игр, форматов из этих игр и программ-конвертеров, которые способны оказать помощь в раскрытии этих форматов. Ссылки на скачку указаны специально для тех, кто все еще по непонятным причинам покупает журнал без компакта. Для всех остальных сообщаю: все упомянутые ниже утилиты покоятся ***на нашем диске***.



Игры:
Quake 1,2,3; Half-Life; Counter-Strike; Serious Sam; Fallout Tactics
Архивы:
PAK, GRO, BOS
Конвертер:
Архиватор PKZip, PAKScape
Ссылка:
http://allcstrike.narod.ru

Игры:
Baldur's Gate; Planescape: Torment; Icewind Dale
Архивы:
BIF
Конвертер:
Infinity Engine Editor
Ссылка:
www.teambg.com

Игры:
Diablo I,II; Starcraft; Darkstone
Архивы:
MPQ, CEL, CL2, GRP, MTF
Конвертер:
Пакет Cv v5.1
Ссылка:
www.cs.tu-berlin.de/~mickyk/cv.html

Напоследок хотелось бы отдельно упомянуть три действующих и развивающихся утилиты, которые способны здорово облегчить жизнь начинающему ресурсокопателю.

Game Audio Player (***http://bim.km.ru/gap/view.asp?id=%7BCBD54F2B-3D48-4B23-9740-0386484CB8DE%7D#Welcome***) — позволяет вытаскивать музыку и звуковые эффекты из **более чем 280 игр**. К сожалению, список этот включает только те игры, на которых программа была испытана. Хотя на самом деле число 280 сильно занижено (ведь многие игры, на которых утилита не испытывалась, прячут свои вкусности по похожим принципам). Кроме того — помимо звуков, программа может извлекать на свет божий и любые другие ресурсы. Сильная вещь!

Dragon Unpacker (***http://drgsoft.free.fr/dup4.php3***) — предназначен для работы с псевдоархивами и полностью оправдывает свое название. На данный момент поддерживает **более 40 игр**, и список этот постоянно пополняется.

Infinity Engine Editor (***www.teambg.com***) — мощное средство для работы (просмотр, редактирование) с движком **Infinity Engine**. Тем самым программа предоставляет практически неограниченные возможности по изменению мира **Baldur's Gate 1,2**, **Planescape: Torment** и **Icewind Dale**.

Все три программы вы также можете найти ***на нашем компакте***, плюс на диске примостилось несколько очень важных дополнений к этим утилитам.

* * *

Искренне надеемся, что вышеизложенные знания надежно обоснуются в коре вашего головного мозга, а описанные утилиты в ваших руках станут мощным инструментом выведения игровых ресурсов на чистую воду из недр архивов, куда их упрятали разработчики. И помните, что ни одна программа не умеет думать, и оказавшись в неумелых руках — мало на что способна... ■

АНДРЕЙ «RED^NAMELESS» ЖЕЛТАК
NAMELESS@IGROMANIA.RU

СЕРЬЕЗНОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ 3

СОЗДАНИЕ УРОВНЕЙ ДЛЯ SERIOUS SAM

ПРОДВИНУТОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ



Где взять	Устанавливается с игрой
Возможности	100% игровых
Сложность освоения	Средняя, но много тонкостей, без которых – никуда
Документация	На компакте с игрой

Всем мапмейкерам — пламенный привет. В прошлых двух номерах мы научились строить полноценные и вполне играбельные уровни. И все же — это были лишь основы. Теперь же мы сделаем собственный эпизод, а заодно научимся пользоваться теми возможностями редактора, которые можно отнести к тонкостям, без которых настоящему модотворцу — никуда.

ДОРАБОТКА УРОВНЕЙ

Чтобы сделать эпизод, нужно иметь под рукой как минимум два уровня, и их нужно связать между собой. Два уровня у нас уже есть — те, что мы построили в прошлых статьях. Их, правда, понадобится слегка переделать. Первым уровнем, как ни странно, станет та карта, которую мы построили во второй статье. Фактически, почти все новые "фишки" редактора мы применим именно к этому уровню, а самая первая комнатка пойдет "в нагрузку".

Скриптовые сценки

Скриптовые сценки не представляют собой ничего сложного. Движение камеры (объект **Camera**) задается маркерами **CameraMarker** аналогично тому, как задается движение Moving Brush'ей. Движение самого Сэма — маркерами **PlayerActionMarker**. Все эти объекты скрываются в списке **Basic Entities**. Для облегчения работы со скриптами можно нажать кнопку **G** — появятся стрелки, которые показывают, на что нацелен маркер, триггер и любой другой объект. Нацеливать объекты друг на друга можно нажатием **левой кнопки мыши** при зажатых **Ctrl** и **Alt** (**Ctrl+Alt+LMB**).

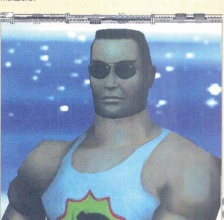
Будущий активатор ролика. В принципе, ему вовсе не нужно быть таким объемным — можно сделать его плоским, как активатор входной "двери" на арену.

Сначала сделаем скрипт, который будет управлять движением Сэма, пока его будет снимать камера. Отодвиньте точку старта к самому началу кафельной дорожки. Затем перед этой точкой, чуть впереди, поставьте активатор скрипта — **TouchField**. Расположение и размер примерно показаны на картинке.

Затем в отдалении, метрах в двадцати-тридцати, установите на уровне земли два **PlayerActionMarker**. Маркеры должны стоять вплотную друг к другу, но не совпадать полностью, иначе будет неудобно с ними работать. Одному установите параметр **Action** на **Run**, второму — на **Teleport** (думаю, не нужно напоминать, что имена маркеров желательно задавать уникальные...). Теперь дело за малым — создайте **Trigger**, нацельте на него наш **TouchField** (параметр **Enter Target**), а сам триггер — на тот маркер, которому задано действие **Run**. Запустите тест и проверьте: если все правильно, то при входе в **Touch Field** Сэм самостоятельно пройдет некоторое расстояние, и в это время вы не будете иметь возможности управлять им.

Теперь разберемся с камерой. Как говорилось выше, движение камеры задается так же, как и у обычных движущихся брашей. Создаете маркеры, нацеливаете их поочередно друг на друга, причем цепь маркеров должна быть замкнутой, т.е. последний маркер должен быть нацелен обратно на самый первый. Потом на маркер, с которого хотите начать движение камеры, нацельте саму камеру. Движение начнется именно с позиции заданного маркера, даже если камеру вы поместили в другой конец уровня. Чтобы камера не ходила по кругу, нужно на конечном маркере включить параметр Stop Moving. Количество маркеров должно быть не меньше двух, если верить тем сообщениям, что выдает редактор, но у меня все заработало только с тремя. Основные параметры: FOV — угол обзора камеры, позволяет приближать и удалять снимаемый объект; zooming, одним словом. Параметр Skip to Next полезен, если вы хотите заставить камеру перескочить с одной позиции на другую. Может пригодиться, например, для того, чтобы переместить действующую камеру в другое место на карте — не лететь же ей, в конце концов, через весь уровень. Еще один полезный параметр — Trigger — активирует какой-либо триггер при прохождении камеры через маркер. Пользуясь этим параметром, вам будет легче синхронизировать движение камеры с движением снимаемых объектов. Установить траекторию камеры вам придется самостоятельно, так как на скриншоте запечатлеть их положение трудновато, а просто задать координаты в окне свойств вообще невозможно — они разные.

Положим, с траекторией камеры вы разобрались (не забудьте активировать ее с помощью того же триггера, который мы использовали для PlayerActionMarker'а). Но вот досматривать сценку все равно придется до самого конца — камера не реагирует на нажатия кнопок. Для того чтобы исправить это, выделите камеру, найдите параметр **OnBreak** и в списке выберите тот **PlayerActionMarker**, которому параметр **Action** вы установили на **Teleport**. Теперь, чтобы пропустить сценку, надо всего лишь пару раз щелкнуть мышью.



А вот это — мы. Hmm... I'm looking good...

Конец уровня

Итак, ролик мы сделали. Теперь нужно сделать скрипт, заканчивающий уровень так, чтобы уровень не только заканчивался, но также выводилась статистика (к примеру, сколько монстров было убито), а вслед за ней начинался еще и следующий уровень.

Все просто — создайте два **PlayerActionMarker**'а и объект **WorldLink**. Маркерам измените параметр **Action** на **RecordStats** и **ShowStats**. У **WorldLink**'а выберите параметр **World** и задайте ему директорию и название уровня, на который следует перейти при активации линка. Второй важный параметр — **Type** — также отвечает за расположение уровня. Если параметр установить на **Fixed**, то следующий уровень будет загружаться строго из той директории, в которой он находится. Если же выбрать **Relative**, то расположение присоединяемого уровня будет зависеть от расположения основного. Если вы переместите основной уровень в другой каталог, то придется переместить и присоединяемый, сохранив также систему поддиректорий, если она была. Порядок активации маркеров таков: **активатор-RecordStats-ShowStats-WorldLink**.

Также сделайте скрипт, заканчивающий второй уровень. Понадобится три маркера, которым назначьте действия **RecordStats**, **ShowStats** и **EndOfGame**. Приделайте к комнатке темный коридор, и пусть скрипт запускается при входе в него. А перед входом в коридор поставьте, скажем, лавового голема средних размеров — получится импровизированный босс. Ваш первый собственный эпизод уже почти готов.

Последние штрихи

Ну вот, оба уровня теперь окончательно готовы. Но чего-то не хватает... Возможно, небольшие субтитры и приколы Сэма могли бы разнообразить игровой процесс. Если вы хотите, чтобы при выполнении какого-то действия на экране появилось сообщение, то просто создайте **Trigger**, которому в параметр **Message** впишите текст сообщения, а в параметр **Message time** — время в секундах, в течение которого сообщение продержится на экране. Если вам захочется заставить Сэма произнести какую-то реплику, то создайте объект **VoiceHolder** и в параметре **Message** укажите путь к звуковому файлу. Активируется, как обычно, триггером. Стандартные реплики Сэма находятся в каталоге **Serious Sam\Sounds\Player**. Но никто не запрещает вам записать собственную фразу.

Serious Editor содержит еще множество объектов, сходных с только что рассмотренными. Разбирать их в статье не имеет смысла — вы уже можете освоить работу с ними самостоятельно.

И еще — отыщите на панели инструментов в редакторе кнопку, на которой изображен глобус. После ее нажатия появится окно, в котором вы сможете задать нормальные названия уровням, а также поменять раздражающий красный фон в редакторе на что-либо более приятное.

ПОЛНОЦЕННЫЙ МОД

Теперь, когда уровни доделаны и соединены между собой, можно сотворить из них то, к чему мы все это время готовились, — мод. В папке **Serious Sam\Mods** создайте каталог, скажем, **MyMod**, а также файлы **MyMod.des** (просто текстовый файл; с помощью **notepad**'а впишите в него название мода) и **MyModTbn.tex** — thumbnail вашего мода. Вы можете использовать thumbnail от любого уровня, предварительно переименованный, а можете создать свою картинку и перегнать ее в формат ***.tex** с помощью средств, встроенных в редактор (меню **File\Create texture**). Затем в папке **MyMod** создайте файл **BaseBrowseInclude.lst**. В нем записываются пути к ресурсам. Вам нужно вписать в него следующий текст:

*Mods\MyMod**
*

Знак "*" обозначает все папки и файлы в указанном каталоге. То есть первой строкой вы указываете игре использовать все файлы, содержащиеся в директории мода, а второй — все файлы, содержащиеся в каталоге **Serious Sam** (исключая, конечно, папку **Mods**), в том случае, если их не окажется в директории мода. Также можно создать файл **BaseWriteInclude.lst** — в нем указывается каталог, в который игра будет делать записи — параметры управления, логи и т.д. Обратите внимание: если в названиях файлов слово **Include** заменить на **Exclude**, то они будут запрещать использование файлов, находящихся в указанных папках.

Запомните: структура папок в каталоге мода должна ПОЛНОСТЬЮ соответствовать структуре папок в корневом каталоге "Сэма". Уровни — в папке **Levels**, реплики Сэма — в папке **Sounds\Player**, и так далее. В папку мода вы можете свободно помещать архивы ***.gro**, так же как и в корневой каталог "Сэма".

В папке своего мода создайте каталог **Levels** и поместите в него оба ваших уровня и thumbnail'ы к ним. Мод готов — можете запускать его из меню игры. Но вот незадача — уровни все равно приходится запускать через меню **Single Player\Custom Levels**. Чтобы сингл начинался не со стандартного уровня, а с вашего, переименуйте первый уровень вашего эпизода в **01_Hatshepsut.wld**. Теперь при запуске одиночной игры вы будете проходить не стандартный, а собственный эпизод. Правда, при загрузке первого уровня вы увидите карту, а на ней — надпись "Храм Хатшепсут". Но никто не мешает вам нарисовать собственную карту и задать другие названия уровням.

Конечно, можно было бы заменить соответствующий файл в основном каталоге "Сэма" и не мучаться с модами. Но, во-первых, вам бы уже не удалось поиграть в старые уровни, во-вторых, это был бы уже не мод, а конверсия, и в-третьих, так — круче и серьезней...

ДОПОЛНЕНИЯ

Основная часть статьи завершена. Мы с вами научились линковать уровни, создавать скриптовые сценки, делать моды. Но нерассмотренными остались еще несколько "фишек". Все они основаны на третьем режиме работы редактора — режиме редактирования секторов (включается кнопкой **S**).

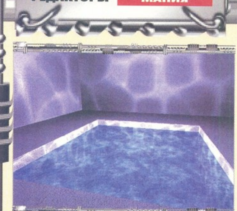
Гравитация

Движок игры имеет весьма богатые возможности по работе с гравитацией. Он позволяет изменять ее силу, направление и даже форму — например, на цилиндрическую или сферическую. Чтобы изменить гравитацию, нужно сначала создать маркер **GravityMarker** из списка **Basic Entities**. Главные его параметры таковы: **FallOff** — радиус действия маркера; **HotSpot** — радиус максимального действия (меньше или равен FallOff), дальше которого сила гравитации начинает падать; **Strength** — собственно сила гравитации (по умолчанию равна 1; если поставить отрицательное значение, то направление действия будет противоположным); а также **Type** — "форма" гравитации (может быть, например, сферической, когда объекты притягиваются к одной точке). Также необходимо присвоить созданный маркер вашему уровню. Делается это через окно свойств секторов, которое вызывается клавишей **Q** при включенном режиме редактирования секторов.

Чтобы не забивать голову теорией, давайте сделаем маленький уровень. Просто создайте комнату, можно сферической формы (воспользуйтесь кнопкой **Create Sphere Primitive** на панели **CSG Tools**). Затем создайте **GravityMarker** и задайте ему параметр **Type** на **Central**, а параметру **Strength** установите отрицательное значение. Расположите маркер точно в центре комнаты. При его позиционировании имейте



Вражеская пехота бегает по стенам. Оно и понятно, ведь они нарвались на Сэма! (один из уровней-примеров, приложенных к редактору).



Вода… Так и хочется окунуться.

в виду, что центр гравитации будет обозначен не яблоком, а концом стрелки. Теперь в режиме работы с entities выберите созданную комнату и на панели свойств объектов отыщите параметр **Gravity**. Их десять — задайте любому из них ваш **GravityMarker**. После этого включите режим редактирования секторов (кнопка **S**) и выделите комнату. Нажмите кнопку **Q** и в появившемся окне, в списке **Force**, выберите желаемый **GravityMarker**. И да пребудет с вами великая Сила… Включите тест — и попробуйте отличить пол вашей комнаты от потолка.

Туман

Туман в игре бывает двух типов. Первый — просто дымка, которая стелется по полу. Второй — туман, равномерно заволакивающий весь сектор, которому он присвоен. Задается, как и все в игре, маркерами. Первому типу соответствует маркер **FogMarker**. Второму — **HazeMarker**.

Сначала рассмотрим **FogMarker**. Он создается и присваивается сектору точно так же, как маркер гравитации. Имейте в виду, что после того, как вы укажете маркер в параметре **Fog** вашего worldbase-браша, маркер автоматически установится в каждом секторе уровня. Поэтому вам нужно будет отключить его в тех секторах, где тумана быть не должно. Верхняя граница тумана задается высотой маркера над уровнем пола. Также, поворачивая маркер, вы можете задать положение самой границы: например, если перевернуть маркер, то граница тумана будет уже не верхней, а, скорее, нижней. Главных параметров у маркера всего два: **Color** — цвет тумана, и **Density** — его плотность. Остальные параметры, в большинстве своем, также отвечают за плотность тумана.

HazeMarker почти ничем не отличается от FogMarker'а. Единственное отличие — взамен кучи параметров плотности у него целых семь параметров цвета. Это **Base Color** — базовый цвет, как следует из названия, а также **Color (up)**, **Color (east)**, **Color (north)** и т.д. Если задать им разные цвета, то цвет тумана будет меняться в зависимости от направления движения игрока.

Вода

Создание воды — дело довольно мудреное, поэтому лучше сразу рассмотреть это на практике. Для начала, как обычно, создайте комнату. Затем сделайте углубление в полу под будущий водоем: например, создайте еще один такой же браш, как и комната, но поменьше в ширину. Теперь, включив режим редактирования секторов и попытавшись выделить что-либо, вы можете увидеть, что комната и бассейн — отдельные сектора. Выделите сектор бассейна, откройте окно свойств секторов и в списке **Content** выберите параметр **Water**.

Водоем заполнен водой, и в нем уже можно поплавать. Проблема в том, что не видна поверхность воды. Чтобы исправить положение, вам нужно создать браш с нулевой высотой и шириной такой же, как у бассейна. С обеих сторон (верхней и нижней) задайте ему текстуру воды и сделайте стороны прозрачными, а также в окне свойств полигонов на закладке **Polygon** включите параметры **Translucent**, **Portal** и **Passable**. Там же установите полигонам значение параметра **Surface** на **Water**. Наконец, получившейся "заплаткой" прикройте водоем. Хотя реальная поверхность воды находится на одном уровне с полом комнаты, все же лучше расположить браш чуть ниже краев бассейна — выглядеть все это будет куда реалистичней.

В завершение можно слегка затуманить получившуюся воду — просто создайте **FogMarker** и присвойте его сектору бассейна. При создании маркера бросьте его прямо на "поверхность" воды — граница тумана будет начинаться именно с поверхности, и не придется возиться с позиционированием маркера.

Напоследок, если хотите, украсьте стены комнаты и бассейна текстурой с бликами воды. Немного сложнее, чем в Q3Radiant'е, не правда ли?

★ ★ ★

На этом цикл статей по Серьезному Редактору заканчивается. В этих трех материалах мы смогли рассмотреть почти все особенности редактора, которые могут понадобиться начинающему мапмейкеру. Ну а те, что остались "за кадром", вы, я надеюсь, без труда освоите сами. С такими-то знаниями! Пора уже и своим умом до тонкостей доходить…

На ***нашем диске*** вы найдете уровни-примеры к статье. Это **DNL-mod** — даже не уровень, а целый эпизод-пример, живая иллюстрация к первой половине статьи, а также два маленьких уровня — **gravi-mania** (гравитация и туман) и **pool-mania** (вода).

Не стесняйтесь задавать вопросы. Как только накопится достаточное количество интересных моментов, мы обязательно опубликуем FAQ. Пока же в редакцию приходили исключительно вопросы, ответы на которые вы можете найти в этой статье. В любом случае, мы еще вернемся к теме редактирования в Serious Sam в материале, посвященном встроенному в игру моделлеру.

Главное, не забудьте, что все уровни, которые вы создадите, можно — и даже нужно — присылать нам в редакцию (на *orange@igromania.ru* и копию на *makarenkOFF@igromania.ru*). ***Наиболее симпатичные будут увековечены на компакте "Мании".*** ■

BallWin & Dash

ИГРОВЫЕ РЕДАКТОРЫ

С этого номера мы начинаем публиковать на страницах "Мании" мини-обзоры редакторов к новым и старым, но популярным играм. Основная цель данных материалов — сориентировать вас в море уже вышедших редакторов. Дать базовый уровень знаний, достаточный для начала работы по созданию собственных карт.

ARCANUM

Редактор: WorldEd
Где взять: После инсталляции найдете в папке с игрой
Возможности: 70% игровых
Описание возможностей: WorldEd нацеливался на создание полноценных модов к игре. Та версия, которая распространяется вместе с игрой, позволяет делать многое. Вы можете: выбирать тип ландшафта основной поверхности локации; добавлять декоративные элементы, объекты (сундуки, оружие, доспехи и т.д.); строить здания и добавлять к ним окна, двери и т.д.; устанавливать схемы освещения и размещать отдельные "осветительные приборы"; распределять по карте NPC и монстров. Нельзя с помощью этого редактора делать собственные модели и вставлять их в игру. Кроме того, вы обнаружите несколько неработающих кнопок на панели инструментов и заблокированные пункты в меню "Инструменты".
Сложность: Низкая
Остальное: Если вы хотите заняться пост-



роением мода, то обязательно установите патч 1074 к игре с сайта Sierra *http://arcanum.sierra.com*. Патч существенным образом меняет интерфейс и возможности редактора. Мануал к пропатченной версии WorldEd качайте с *www.troikagames.com/downloads/worlded-manual.zip*. Есть манипулятор .dat-файлов на *www.troikagames.com/downloads/dbmaker.zip* — это уже серьезно.

Мнение автора (что не понравилось):

— Четыре кнопки на панели инструментов пусты, т.е. их предполагали чем-то заполнить, но не заполнили.

— Это полбеды, несколько кнопок с иконками тоже не работают.

— В разделе меню "Инструменты" заблокировано несколько подменю.

— Отсутствие какой-либо существенной справочной информации. Выделил потому, что в меню пункт Help присутствует, но выдает лишь информацию о производителях.

Оценка "Мании": 3.5/5

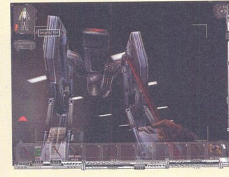
DEUS EX: GAME OF THE YEAR EDITION

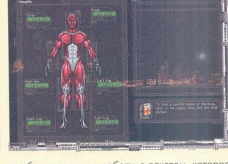
Редактор: Модифицированная версия UnrealEd, полный набор называется Deus Ex SDK

Где взять: *www.eidosinteractive.com/downloads/search.html?gmid=50*, *www.game-revolution.com/download/pc/rpg/deus_ex_sdk.htm*

Возможности: 100% игровых

Описание возможностей: С помощью входящей в Deus Ex SDK версии UnrealEd можно строить уровни, располагать на них предметы, включать в них NPC и создавать диалоговые схемы с ними, задавать приоритетные задачи для управляемых AI объектов, программировать треки камеры. Для работы с кодом Deus Ex предназначена специальная версия UnrealScript компилятора — UUC. "Оживлять" NPC помогает редактор диалогов ConEdit. С его помощью создаются контекстно-зависимые схемы общения, вызываемые в нужный момент встроенными в игру "закладками".





Сложность освоения: Средняя; правда, это для тех, кто знаком с UnrealEd.

Остальное: Что очень приятно, дается подробное описание работы с пакетом, которое касается всех возможных тонкостей. Кроме того, для ConEdit есть примеры из трех миссий Deus Ex — Training Mission, Mission 1 (UNATCO Island) и Mission 2 (Battery Park and the streets of New York).

Оценка "Мании": 4.5/5

STRONGHOLD

Редактор: Запускается из игры

Где взять: Запустить из основного меню

Возможности: 90% игровых

Описание возможностей: Эта игра не могла не содержать в своем теле редактора. Несмотря на внешнюю схожесть с Age of Empires, геймплей сводится к одному — штурму и обороне замков. Да, есть и экономические миссии, но это всего лишь отдых между грандиозными битвами. А компьютер, как ни крутись, хороший замок случайным образом не построит. Поэтому редактор не только прилагается к игре — он является ее неотъемлемой частью.

Увы, кампании нам создавать не разрешают, зато клепать собственные карты можно сколько угодно. Жмем Map Editor в основном меню и попадаем в хитросплетения меню редактора. С его помощью можно создать карты типов Multiplayer, Siege That и Alone Mission. Важно, что редактор по виду и расположению интерфейса почти ничем не отличается от самой игры. Добавлена только возможность изменять ландшафт и расставлять стаи животных. Но поскольку это добавление нисколько не затрудняет использование редактора, то заострять внимание на ней не будем.



▲ К вам собираются вторгнуться 200 лучников. Это серьезно!

Multiplayer — возможность построить до 8 замков или расставить до 8 армий на карте. Надо только помечать, для кого строится конкретное сооружение.

Siege That — "хитрый" режим, специально для повышения интереса к редактору. В нем на заранее прорисованном ландшафте вы должны будете построить замок из разрешенных построек и на разрешенные средства (коих, естественно, не безграничное количество). После окончания строительства замка карту надлежит зафиксировать, поскольку только тогда ее можно будет увидеть при выборе Siege-миссий. Построенные карты при игре на них будут получать рейтинг (вот и повод для того, чтобы многократно возводить замки на одних картах).

Alone Mission — это-то как раз и есть место для построения всех нормальных одиночных миссий. Имеется 4 режима: Siege, Invasion, Economic и Landscape. Все они включают в себя построение карты и настройку параметров миссии. Siege позволяет регулировать время начала событий, доступные здания, количество боевых собак у обороняющихся, золота у атакующих (нужно, если вы дадите им возможность строить штурмовые машины), задавать силы атакующих, события и сообщения (обычно связанные с этими событиями). Economic, кроме уже известных регулировок событий, сообщений и доступных зданий, позволяет регулировать начальную популярность, количество имеющихся вначале товаров и возможность торговли теми или иными товарами. Invasion же по настройкам похоже на Economic, только добавлены регулировки самих вторжений (когда, кто, сколько, возможность повторения). Landscape почти полностью повторяет Economic (нет только редактирования сообщений и событий), но предназначен для создания не замков, а ландшафтов, использующихся потом в Siege That.



▲ Эта стена может защитить кого угодно... Если пристроить к ней тыл.

Естественно, что в любом случае требуется сохранить карту и проверить ее баланс, после чего внести необходимые изменения. Что же вы сидите, ваши замки могут стать лучшими замками мира!

Сложность освоения: Низкая

Документация: Практически не нужна

Оценка "Мании": 4/5 (5/5 любителям всего нестандартного)

VENOM (CODENAME: OUTBREAK)

Редактор: Это не один редактор, а целый SDK

Где взять: На сайте разработчика движка игры — Vital Engine (***www.deep-shadows.com/downloads/vesdk_ru.zip***)

Возможности: 100% игровых

Описание возможностей: В пакете инструментов **Vital Engine** всего 7 редакторов, из них 3 наиболее весомых представлены в этом SDK. Там вы найдете редактор уровней (**level editor**), редактор моделей (**model editor**), редактор системы частиц (**particle system editor**). Вместе с ними дается и документация. Очень интересен редактор уровней. У него нет ограничений по геометрии, поэтому ее можно вставлять, например, из 3DS MAX. Редактор полнофункциональный, т.е. для создания уровня в нем есть все необходимое, а обращение к 3D MAX — для тех, кому всегда мало. Многим понравится возможность параллельной работы над несколькими картами одновременно. Желающим разнообразить игру своими моделями предоставляется такая возможность в model editor. Сами модели надо делать в уже упомянутом 3DS MAX и Character Studio, а в редакторе накладывать текстуры, редактировать анимацию, кривые движения и т.д. Только не забывайте, что движок не поддерживает скелетной анимации. Редактор системы частиц предназначен для создания спецэффектов (взрывы, огонь, фонтаны и т.д.)

Сложность: Высокая

Остальное: Плохие новости: справки по редакторам нет, и разработчики пока молчат по этому поводу. Хорошие новости: вместе с редакторами на сайте выложен "примерный" уровень с описанием.

Оценка "Мании":
Для начинающих: 3.5/5
Для опытных волков: 5/5

ИЛ-2 ШТУРМОВИК

Редактор: Встроенный

Где взять: На диске с игрой

Возможности: Низкие

Описание возможностей:
Инструментарий состоит из двух отдельных редакторов. "Простой" редактор предоставляет расширенный набор опций для создания файла задания к выбираемой (из трех) карте — от выбора стороны, за которую будете воевать, до степени реализма управления самолетом. По завершении установок генерируется уровень — и в бой. С помощью "полного" редактора можно создавать детальные сценарии для имеющихся 15-и карт. Вы можете размещать на них любые (из 13-и возможных типов) объекты, а также, используя великолепный режим приближения, посмотреть, как эти самые объекты будут выглядеть на карте с близкого расстояния. Можно их повернуть, переместить, задать свойства, маршруты движения, поведение и т.д.

Сложность освоения: Легкая, но с нюансами

Остальное: На диске с игрой лежит файл **user_manual.PDF**. В этом файле содержится подробная информация об игре и работе с редакторами. Для того чтобы его прочитать, у вас должна быть установлена одна из версий программы Acrobat Reader. На диске с игрой ее нет. Без этого мануала освоение превращается из легкого в сложное...



Мнение автора (что понравилось):

— Очень хорошо реализован режим приближения (я так называю режим перехода от плоской 2D карты к трехмерному отображению местности).

— Отличное управление объектами в 3D карте.

— Хорошо сделано окно отображения выбора объекта, с возможностью осмотра модели со всех сторон.

— Большой выбор моделей для каждого типа объекта.

Мнение автора (что не понравилось):

— Невозможно создавать свою собственную карту (пусть этого в мануале никто и не обещал, но ведь хочется!).

— При осмотре окна выбора объектов обнаружилась странная вещь: некоторые виды объектов (например, поезда) присутствуют в нем во множественном числе (почти полтора десятка) и с разными наименованиями, а фактически отображается только 2 модели (поезд за наших, поезд за немцев). Не успели, что ли?

— Никакого намека на информацию по работе с редактором. Ни справки, ни всплывающих подсказок — ничего! Про мануал я написал выше, но ведь если игра так выходит, то надо было и Acrobat Reader на диск поставить, и в установочной программе ссылочку на него указать. Описан-то редактор в руководстве хорошо; плохо, что пользователь должен что-то устанавливать не с игрового диска, для того чтобы его прочитать (и вообще, догадываться о том, что руководство существует). Если вы думаете, что это придирки, то зайдите на форум 1С по "Ил-2" и почитайте вопли "Люди, помогите, как создать миссию или кампанию в сложном редакторе?". Комментарии излишни.

— При установке на карте более 50 объектов, при указании им маршрутов движения, мой Дюрон 750 со 128 мегабайтами начал изрядно тормозить. В мануале просят не увлекаться и не создавать карты для многопользовательской игры с более чем 50000 (!) объектами. Интересно, какой для этого нужен компьютер?

— При попытке сохранить результаты работы иногда выбрасываются сообщения, из которых можно понять следующее:

а) ты что-то не так сделал во время работы с картой;

б) сохраниться тебе не удастся;

в) параметр с таким-то и таким-то именем неверен;

г) три часа коту под хвост.

Мне кажется (это сугубо личное мнение), что разработчики не успели переписать (или организовать) свои служебные MessageBox так, чтобы пользователю было ясно, что произошло. Вообще, у меня сложилось впечатление, что редактор не доделан до конца. Что кто-то забежал к программерам и закричал: "Все! Бросайте! Сдавайте как есть...". Это оставляет надежду на возможное развитие в общем неплохого редактора.

Оценка "Мании": 4/5

Над подготовкой материала работали:
Arcanum, Deus Ex, Venom и "Ил-2 Штурмовик" — **Владимир Болвин aka BallWin** (v_bolvin@mail.ru)
Stronghold — **Dash** (dash@renet.com.ru)

Станислав Серов (ухо)
modelling@chat.ru

ШКУРНЫЕ ИНТЕРЕСЫ

Создание скинов для Counter-Strike и Half-Life

Данный текст в основном написан для людей, которые не очень хорошо умеют работать с программами редактирования изображений и для тех, кто никогда не рисовал скинов для C-S и HL раньше. Если вы уже работали с программой Adobe Photoshop и рисовали скины для игр — не обязательно даже для C-S, — то, возможно, вам большая часть текста покажется неинтересной. Все же надеюсь, что вы найдете здесь немало полезных советов. А тем, кто ни разу не занимался выделкой "шкур" и очень хочет попробовать, советую, во-первых, читать текст внимательно. Во-вторых, очень рекомендуется параллельно прочтению текста стараться что-то делать. Все-таки от одной теории ничего в голове не останется, нужна практика и еще раз практика. Приступим.

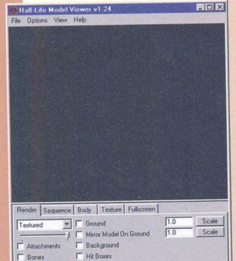
Не секрет, что одной из самых популярных 3D-action игр является Half-Life. На движке этой игры было создано, да и до сих пор создается очень много модификаций, одна из самых популярных — Counter-Strike. И вы, наверное, уже не раз играли в данную модификацию. Мод стал настолько популярным, что сейчас в Интернете можно найти просто огромное количество новых моделей, скинов, карт, звуков, спрайтов и т. д. Однако скачать файл из Сети может каждый, а вот самому сделать что-либо уже намного сложнее. И я постараюсь вам как можно проще объяснить, как рисовать новые скины для существующих моделей Counter-Strike.

Зачем все это нужно? Да хотя бы ради собственной уникальности. Ведь намного приятней, когда, к примеру, клан выходит на битву в своих скинах или даже новых моделях, а не в стандартном C-S обличии. А представьте себе радостные возгласы друзей после увиденного ими скина или модели, которую вы сделали сами. И не забывайте про моральное удовлетворение, которое вы получите после того, как сами немного измените игру. Взвешиваем все "за" и "против" и, немного подумав, решаем, что все-таки это нам нужно. Даже несмотря на то, что сразу красиво никогда не получится, и потратить на это придется немало часов и сил.

ШКУРОГРАФИЯ

Как много всего сделать хочется, чтоб быстро и красиво, но знаний 3D-редакторов нет. Что делать? Все просто, изменим стандартную текстуру модели на что-то свое, ну, к примеру, клановский скин солдата.

Нам нужен софт: **Adobe Photoshop** или любая другая программа редактирования ***.bmp**-файлов с последующим их сохранением, также нужна программа для просмотра и немножко редактирования моделей для Half-Life — **Half-Life Model Viewer** (***если вы купили журнал с диском, то взять ее можно с компакта***). Распаковали, запустили, видим вот такой экранчик.



Вот оно, средство издевательств над стандартными скинами под названием Half-Life Model Viewer v1.24. К сожалению, работа над этой программой ее разработчиком остановлена, хотя я бы на его месте добавил еще парочку весьма нужных функций.

Для начала нам нужно загрузить модель, чтобы потом из нее "вытащить" текстуры для модифицирования; для этого жмем **File** и **Load Model**. Открываем файл **Half-Life\cstrike\models\player\arctic\arctic.mdl**. Своим объектом компьютерно-графических извращений я выбрал одну из моих самых любимых моделей в C-S, **arctic.mdl**. Для тех, кто не знает — это модель террориста в белой длинной куртке и маске. На экране видим вот что: ⇨

Кнопки Sequence, Body, Fullscreen, Attachment, Bones и т.д. вам сейчас не нужны, сразу переходите в **панель Texture**.

Кнопки **Export** и **Import** отвечают за функции экспорта и импорта модифицированных текстур в модель, вот ими мы в основном и будем пользоваться. Также понадобится кнопка **Save Model**, которая поможет вам сохранить модель с новыми текстурами. Остальное не очень важно, разве что флажок **Chrome Effect** позволит вам задать определенным текстурам свойства хромированной поверхности, очень красиво получается на "солнечных" очках и некоторых металлических поверхностях, но мы им пользоваться не будем, так как у нас нет ни солнечных очков, ни металлических объектов.

Выберите в списке текстуру с именем **ARCTIC_WorkingCamo).BMP**, нажмите кнопку Export и сохраните текстуру. Далее нам нужна программа редактирования bmp-файлов. Я рекомендую Adobe Photoshop, но если нет возможности поставить эту программу, то попробуйте **Paint Shop Pro** (***www.jasc.com***), который можно получить в Интернете совершенно бесплатно (на компакте вы программу не найдете, так как разработчики требуют для доступа к утилите пройти процедуру регистрации).

Стандартным в поставке "окошек" Paint'ом что-либо красивое нарисовать вряд ли получится. Запустили, текстуру открыли, и начинаем рисовать, в данном случае мы не рисуем текстуру с нуля, а просто модифицируем существующую, так что процесс рисования упрощается, так как нам не нужно располагать различные куски текстуры на изображении, их масштабировать и т.д.

Теперь нужно решить, что рисовать и как "оно" будет выглядеть. Конечно, рисование скинов не такая уж сложная вещь по сравнению с созданием самой модели. Но все-таки очень советую сначала продумать, как будет выглядеть каждая, даже самая мелкая деталь модели, и примерно представить конечный результат. Только так вы сможете выпустить конечный продукт без

ляпов. Я лично сделаю скин зелененького камуфляжа, больше похожего на одежду американских военных. Но сначала мы составим небольшой план действий, и я вам покажу, где и какие части модели находятся на текстуре. Вот небольшая иллюстрация.



Номерами обозначены части модели:

1. Лицевая часть штанин.
2. Задняя часть правой штанины.
3. Задняя часть левой штанины.
4. Лицевая часть рукава.
5. Задняя часть рукава.
6. Подошва ботинок.
7. Боковая часть кобуры.
8. Боковая часть кобуры.
9. Внутренняя часть ладоней.
10. Внешняя часть ладоней.
11. Кобура.
12. Воротник.
13. Капюшон.
14. Нижняя часть куртки.
15. Ботинки.
16. Задняя часть маски.
17. Небольшой кусок маски.
18. Лицевая и боковые части маски.
19. Спина.
20. Правый и левый бок.
21. Грудь и живот.

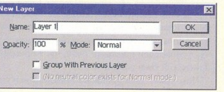
Почти все эти детали текстуры (кроме головы в маске) я буду изменять, начну с наиболее тяжелого — ног, а на потом оставлю мелкие части типа кобуры и ботинок.

ЖИВОПИСЬ

Теперь запускаем программу **Adobe Photoshop**, весь урок будет построен только на этой программе. Использую я версию 5.5 (старенькая уже) английскую. Если есть возможность, лучше будет сначала немного почитать мануал на диске с Adobe Photoshop. Прочитали? Тогда пора приступить к делу.

Для начала откроем файл со стандартной текстурой — жмем **File**, далее **Open** и выбираем и загружаем bmp-файл с текстурой модели. Пока ничего сложного. Теперь нужно поменять цветовой режим картинки с 256 цветов на более высокий: для этого жмем в меню **Image** (изображение), потом **Mode** (режим) и выбираем в выпавшем списке режим **RGB Color** (цвета RGB). Программа об этом действии никак не сообщит, да и картинка останется совершенно такой же.

Теперь нам нужно создать новый слой, в котором мы будем рисовать камуфляж. Для этого жмем кнопку **Layer** (слой) и в выпавшем меню жмем **New** (новый), потом **Layer...** Также можно то же самое сделать при помощи комбинации клавиш **Ctrl+Shift+N**. В панели настроек нового слоя оставляем все как есть, и только поле **Name** (имя) изменяем на свое, в данном случае мы создаем слой для камуфляжа, поэтому вместо **Layer 1** я вписал **Kamo**, подтверждаем введенные данные кнопкой **OK**.



Вы, наверно, спросите, зачем нам нужен новый слой, почему не рисовать прямо по текстурам? Но намного удобней не только рисовать, но и редактировать или вообще изменять вашу текстуру. Это вы сами поймете, когда будете допускать мелкие ошибки, которые только из-за слоев можно спокойно редактировать без перерисовывания изображения.

Теперь выделяем новый слой, для того чтобы рисовать в нем. Небольшое изображение кисточки в квадратике обозначает, что вы можете рисовать в этом слое и все нарисованное не будет затрагивать предыдущий слой с изображением стандартной текстуры модели.

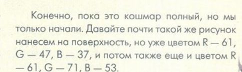
Начинаем рисовать. Для этого жмем кнопку **Paintbrush Tool** (кисть), ставим размер кисти побольше, выбираем цвет с параметрами R — 82, G — 91, B — 63 и зарисовываем место, где находятся штаны на текстуре.



Очень примитивно и слишком грубо, но это еще не конец. Выбираем размер кисти поменьше — ну, к примеру, диаметром 5.

Устанавливаем цвет кисти R — 37, G — 61, B — 37 (темно-зеленый) и рисуем такие аккуратненькие квадраты и овалы, которые потом будут играть роль камуфляжного рисунка на текстуре. Чем сложнее рисунок, тем лучше будет выглядеть текстура штанов. Только смотрите не перестарайтесь, у вас должно получиться что-то похожее на это:

Конечно, пока это кошмар полный, но мы только начали. Давайте почти такой же рисунок нанесем на поверхность, но уже цветом R — 61, G — 47, B — 37, и потом также еще и цветом R — 61, G — 71, B — 53.



Если все сделали правильно, то должен получиться вот примерно такой рисунок:

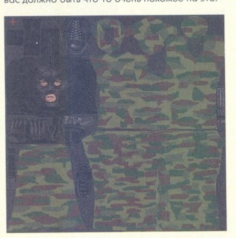
Кое-где осторожненько маленькой кисточкой с радиусом 2-3 пикселя подправим и немного заострим углы каждой извилины рисунка, чтобы он не казался таким уж закругленным, и у нас получился очень даже неплохой камуфляж. Далее мы его немного обрежем по краям, чтобы наше изображение не наползало на другие части текстуры, для этого в панели слоев у слоя Kamo ставим **Opacity** (прозрачность) примерно 70%. Как вы заметили, слой стал прозрачным, и за ним видно оригинальную текстуру штанов.

И теперь осталось только при помощи инструмента **Eraser Tool** (ластик) осторожненько стереть края, которые вышли за пределы текстуры штанов. Поскольку слой полупрозрачный, вы легко увидите границу текстуры. Стерли? Молодцы, теперь важно вернуть прозрачность слоя Kamo обратно — т. е. 100%. Мы не будем углубляться в другие хитрости рисования текстур, а просто закрасим остальные части модели таким же камуфляжем. Закрасить нужно №№ 19, 20, 21, 5, 4, 12, 13, 14 (соответствие номеров частям модели смотрите на рисунке выше).

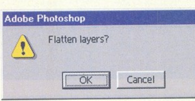
Перед тем как начнете, я дам вам несколько полезных советов. Во-первых, никогда не копируйте старые части текстуры для того, чтобы их перенести в другое место. К примеру, из штанины не стоит делать еще и рукав куртки, так как повторение рисунка обычно портит текстуру. Лучше уж потратить некоторое время на новый рисунок, чем потом смотреть на поганенький скин. Во-вторых, старайтесь наносить рисунок так, чтобы на стыках текстуры на модели его не перекосило. На участке того же рукава можно нарисовать рисунок камуфляжа с правого края немного похожим по расположению на рисунок с левого края. Вы сами увидите, как на модели текстура соединится и не будет резких переходов, что значительно улучшит качество скина. Но на таких

участках, как рукав и брюки, не всегда нужно соединять рисунок, ибо куртки шьются не из цельного куска, а из нескольких нарезок, которые совершенно не совпадают рисунком. На своем скине я не совмещал в таких местах рисунок, дабы показать, что там шов, соединяющий два куска ткани. Ну и в-третьих, старайтесь использовать как можно больше цветов для текстуры, никому не понравится идеально белая куртка, нарисованная только одним цветом.

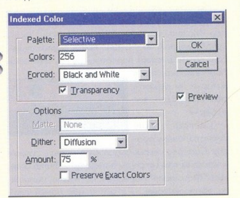
Если вы усвоили этот несложный урок, то у вас должно быть что-то очень похожее на это:



Все довольно просто и легко, и уже сейчас вы можете попробовать шкурку на модели. Но сначала нам нужно сохранить файл. Как и в обычных программах, для этого просто жмем в меню **File/Save as...** и сохраняем файл в формате **PSD**. Теперь нужно понизить цветовой режим изображения, чтобы сохранить его в **bmp**-формате уже для программы просмотра моделей Half-Life Model Viewer. В меню нажимаем **Image/Mode** и в выпавшем списке выбираем режим **Indexed colors**; программа спросит нас:



Это значит "сгладить слои?", а точнее, совместить их все. Подтверждаем данное действие и видим вот такое окно:



Это панель настроек палитры. Так как мы с высшего цветового режима переходим в низший, нам нужно указать, какие алгоритмы использовать и как приводить изображение в нужную форму. Давайте двигать по порядку. Поле **Palette** указывает алгоритм приведения изображения к 256-цветной палитре. Мне больше нравятся режимы **Selective** и **Adaptive**. Остальные, типа **Custom**, **Web** и прочих, лучше совсем не использовать. Тот же режим **Uniform**, несмотря на заманчивое название, совершенно не подходит для нашей текстуры.

Поле **Colors** задает количество цветов в палитре. Больше 256 ввести невозможно, а вот меньше можно, но уменьшать количество цветов для нашей текстуры просто бессмысленно, поэтому оставим все как есть. Остальные поля типа **Forced** и **Dither** можно оставить "по умолчанию". Пока включен флажок **Preview**, вы можете наблюдать за изменениями на рисунке. При этом не нужно подтверждать все изменения в настройках кнопкой OK.

Надеюсь, затруднений с палитрой у вас не было, тогда идем дальше. Вы уже заметили, что все слои слились в один и все изображение стало 256-цветным, как нам и нужно было. В таком режиме не работают кнопки Filter и Layer. ***Даже и не думайте сохранять файл***, так как слои все совместились, и если вы затрете ваш PSD, то вся работа будет испорчена, так как слои обратно уже не вернуть. Изображение нужно экспортировать в другой файл, для этого жмем **File/Save a Copy...** или комбинацию клавиш **Alt+Ctrl+S**, выбираем в списке формат **BMP**, вводим имя и жмем кнопку **"Сохранить"**. В появившемся окне просто жмем **OK**. Ваша работа сохранилась, теперь можно ее посмотреть и выявить места, которые еще требуют небольшого редактирования.

ОБРАТИМСЯ К МОДЕЛЕРУ

Запускаем программу Half-Life Model Viewer, переходим в панель **Texture**, жмем кнопку **Import** и открываем файл, который мы только что сохранили. Заметили, что текстура изменилась? Для лучшего просмотра модели перейдите в панель **Sequence** и в списке анимаций выбирайте анимацию с именем **I_am_a_stupid_placeholder** или **So_am_I**, они совершенно одинаковые.

Render | Sequence | Body | Texture | Fullscreen
I_am_a_stupid_placeholder
I_am_a_stupid_placeholder
so_am_I
ref_aim_grenade
ref_shoot_grenade
crouch_aim_grenade
crouch_shoot_grenade
crouch_aim_c4

Не знаю, зачем в модели эти две повторяющиеся да и совершенно ненужные в игре анимации, но мы их будем использовать для тестирования скина на модели, точнее не тестирования, а выявления ошибок, так как модель стоит с распростертыми руками и расставленными ногами, и очень хорошо видно все критические места.

Вот примерно такой "шкуряк" (см. ниже) у вас должен быть, если вы рисовали, как я вам по тексту описал. Если внимательно присмотреться, вы увидите в правой части куртки резкий переход текстур, что не очень красиво Неплохо бы постараться совместить куски текстур, чтобы не было таких вещей. Если у вас не получается (что маловероятно), можно, конечно, и так оставить, ибо даже у **Гузьмана** на текстурах есть ляпы.

И СНОВА КИСТИ В РУКИ

Допустим, вы все сделали правильно, и скин выглядит — на ура. Но пока модель больше похожа на пластмассового солдатика, чем на живого человека, поэтому закройте программу просмотра моделей, так как пришла пора снова обратиться к рисованию.

Вы не забыли, что нашу работу мы привели к 256-цветной палитре и слили в один все слои? Это не есть хорошо, и нам сейчас не нужно. Поэтому просто закрываем файл без сохранения и откроем PSD, тот, что мы сохранили перед тем, как уменьшить палитру.

На текстуре не хватает некоторых мелочей. На брюках нет молнии, чтоб их можно было без всяких трудностей снимать и надевать, нет полоски, где материал прошит, чтобы ткань не рвалась... Вот этими мелочами сейчас и займемся. Ничего сложного тут нет, поэтому рисовать будем прямо по текстуре камуфляжа, и новых слоев создавать не нужно. Возможно, некоторые предпочтут сделать все в новом слое: оставляю это на ваше усмотрение.

Первым делом установим кисть размером в 1 пиксель. Выбираем самую маленькую в меню кистей **Brushes**, цвет поставим черный (R — 0, G — 0, B — 0). Прозрачность (**Opacity**) слоя Kamo примерно 70%. Прозрачность кисти в 30%, больше не нужно, или рисунок будем слишком выделяться на фоне камуфляжа.



Теперь аккуратненько рисуем линии на слое Kamo в тех местах, где на стандартной текстуре рисунки молнии, швов и т.д. Вот такой примерно рисунок у меня получился (см. ниже).

Страшненький, конечно, но ведь и дело еще не закончено. Установите цвет кисти самым белым (R — 255, G — 255, B — 255), прозрачность кисти примерно в 10%. Закрасьте те части текс-

туры, которые выступают. Ту же молнию, полоски и застежки внизу на брюках. Если все делали аккуратно, то рисунок у вас должен быть примерно вот такой (см. ниже).

Вы, наверно, заметили, что некоторые места я сделал более резкими и темными, а некоторые нет.



Так можно добиться эффекта глубины. Постарайтесь потратить побольше времени на мелочи. Например, резкие и кривые полоски ничего хорошего не дадут.

ЕЩЕ БОЛЬШЕ РЕАЛИСТИЧНОСТИ

А сейчас мы при помощи слоев и возможности делать их прозрачными сделаем текстуру камуфляжа более реалистичной. Создайте новый слой и назовите его, к примеру, **Light**. Как создавать слои, я уже объяснял. Поставьте у этого нового слоя прозрачность равной 30%. Теперь установите размер кисти примерно в 5 пикселей, а ее прозрачность в 100%.

Далее нам нужно задействовать свое пространственное мышление. Ведь несмотря на то, что мы рисуем по 2D-рисунку, мы все-таки постараемся придать текстуре немного объемности. И заодно сделаем одежду более старой и потертой, так как любой материал, особенно грубый, имеет свойство понемногу от постоянного соприкосновения с поверхностями стираться.

Теперь немножко теории о фотореалистичности. Сначала мы будем наносить темные полоски на поверхность камуфляжа (не забудьте, что мы рисуем в новом слое). Эти темные полоски будут полупрозрачными, и они должны как бы показывать неровности текстуры, складки материала и потертости. Темная полоса — это складка, где материал уходит внутрь и куда попадает меньше света, а светлая полоса — это или стертый участок материала, или складка, где материал выходит наружу. Наверное, вам довольно сложно понять, что в итоге получится и зачем это нужно, но вот вам неплохой пример из реальной жизни. Возьмите свои старые джинсы, которым уже 2 или 3 года, если такие есть дома. Посмотрите. Если джинсы все время после покупки не лежали в шкафу, а были ношены, то на них есть складки, обычно в местах колена и паха, — там, где материалу приходится больше всего складываться, сжиматься и растягиваться. Видите на своих драгоценных брюках такое? Если есть складки, значит, часть материала немного выступает. А если материал выступает, значит, он обязательно задевает за ножки столов, стулья, прохожих, стены и двери в метро... Ну а если он задевает за все эти, и не только эти вещи, то материал обязательно стирается и от этого ***становится светлее***.

Вы уже заметили, что возвышения складок немного светлее, чем остальная часть материала; как раз именно об этом я вам сейчас и рассказал. Вот примерно то же мы будем рисовать. Складки-потертости. Идея ясна? Не ленитесь рассмотреть материал, который вы будете рисовать. Может быть, у вас нет камуфляжной куртки и штанов, но вот ближайший по свойствам материал всегда можно найти. Перед тем как что-то рисовать, лучше точно представить себе, как все должно выглядеть и какими свойствами обладает объект. Заканчиваем с теорией. В рамках практического урока попробуем состарить штаны. Кисть — черного цвета, размером 5 пикселей. И теперь аккуратно наносим вот примерно такие полоски:



Ничего красивого пока не получается. Присмотритесь внимательно — расположение, направление и размер полосок я не просто так выбрал, а рисовал их исключительно так, как должны выглядеть складки на реальных брюках. Постарайтесь нарисовать их примерно так же. Теперь самое нудное. Размер кисти поставьте 3 пикселя, цвет белый (R — 255, G — 255, B — 255), прозрачность кисти не более 20%. Готовы? Мы будем сглаживать границы складок для придания большего реализма рисунку. Внимание. Я для примера взял коленку. Это место больше всех стирается, так как приходится часто опираться коленом о землю или пол, поэтому ее закрасим белым цветом посильней. Вот так: ⇨

Так как кисть и слой, в котором мы рисуем, полупрозрачные, то за потертостью хорошо видно рисунок камуфляжа.

Теперь займемся складками материала. Здесь все не так уж сложно, просто светлой кистью обводим темные полоски, немного скашивая закругленности. У вас должно получится что-то похожее на: ⇨

Тут главное — рисовать все нерезко, точно представляя при этом, что хочется получить в итоге. Расположение полосок потертостей и складок можно подсмотреть на старой текстуре "арктика". Поэтому я больше не буду на этом останавливаться, и мы пойдем дальше. Кстати, после долгих часов, проведенных с белой и черной кистью наедине, вы на экране увидите примерно вот такую текстурку:



ПО МЕЛОЧАМ

Теперь остались у нас только такие мелочи, как перчатки, кобура с пистолетом и ремень, для того чтобы кобура на чем-то висела.

Начнем с перчаток. Их вы можете оставить и старыми, но лучше перерисовать под свой манер. Можно, конечно, "позаимствовать" их из другой модели, но я решил пойти другим путем. Взял да и нарисовал перчатки и ручки, чем-то напоминающие те, в которых вы держите обычно оружие, вот такие: ⇨

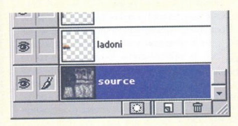
Сделать такие перчатки очень просто. Сначала открываем любую модель оружия и находим там текстуры **hand.bmp** и **thumb.bmp**. Их в "Фотошопе" обрезаем, где нужно, немножко дорисовываем — и вот у нас новый слой **Ladoni**. Вы, наверно, столкнетесь с такой проблемой, когда есть два слоя и их лучше сделать одним, так как редактировать каждый по отдельности сложно. Такую проблему решить очень

просто. Выделяем нужный слой, жмем **Layer/Merge Down** или **Ctrl+E**, и текущий слой сливается с нижним.

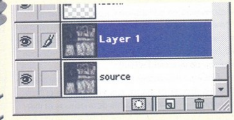
Займемся кобурой. Ее сделать тоже не очень сложно. Вы можете или сами нарисовать портупею с оружейными "ножнами", или вырезать из фотографии. Я поступил немного по-другому: просто взял текстуру из другой, но своей модели. Вот что у меня с кобурой получилось: ⇨

Кстати, не забудьте про куски текстуры 7 и 8. Это ведь тоже кобура, только сбоку и сверху. Этот слой я назвал просто **Kobura**.

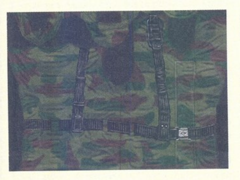
Осталась самая последняя деталь — ремень. Я выдумывать ничего не хотел, ремень нарисовать не так уж и сложно. Я же решил "выдрать" стандартный C-S ремешок, чтобы показать вам, как это делается. А делается это очень просто. Сначала перейдем в самый нижний слой, который является старой текстурой "арктика".



И жмем в меню **Select/All** или **Ctrl+A**; моргающая рамочка означает, что весь слой выделен. Теперь его просто копируем в буфер (**Edit/Copy** или **Ctrl+C**). И сразу вставляем в нашу работу (**Edit/Paste**) или (**Ctrl+P**). Появился совершенно новый слой, идентичный тому, который мы копировали в буфер.



Этот слой нужно поднять (просто схватить мышкой и перенести) повыше, чтобы он был поверх слоя с камуфляжным рисунком. Далее ластиком **Eraser Tool** стереть в этом слое все, кроме ремня, черные лямки от старой куртки на ремне можно тоже стереть. Если вы работали ластиком аккуратно, то у вас картинка на экране вот такая:



По-моему, здорово получилось. Пусть даже маска на голове старая, зато остальное все совершенно новое. Осталось сделать последний штрих, с которым лучше не торопиться. Добавим в камуфляжный рисунок немного шумов. Выбираем слой Kamo и жмем **Filter/Texture/Texturizer...**, появляется вот такое окно:



Это утилита для покрытия изображения определенной текстурой: в маленьком экране отображается результат, меню **Texture** позволяет выбрать любую текстуру из стандартного набора или загрузить **Scaling** — масштаб текстуры, **Relief** — ее выпуклость, остальное все особой роли не играет. Поставьте настройки так же, как и на картинке, и подтвердите кнопкой OK. И сразу после того, как программа закончит рендеринг эффекта, вы заметите, как материал изменится в лучшую сторону. Он станет более грубым и, если можно так сказать, ребристым. Вот таким:



ТЕСТИРОВАНИЕ МОДЕЛИ

Теперь можно сохранить работу и, если нет ошибок, больше ее не трогать. Пора идти пить чай, но сначала нужно загрузить "шкурку" в модель и немного протестировать в игре. Как экспортировать в bmp-формат и загружать в модель текстуру, вы уже знаете. Поэтому сразу перейдем к сохранению модели с новой текстуркой. Итак, скин загружен, все красиво, в панельке **Texture** есть такая кнопка **Save Model**, собственно, она-то нам и нужна. Чтобы сохранить модель с новой текстуркой, жмем эту кнопку, вписываем имя модели и сохраняем. Уже можно модельку закидывать в игру, для этого нам нужно просто заменить стандартный **arctic.mdl** в каталоге **Half-Life\cstrike\models\player\arctic** на новый, **но обязательно сохраните старую модель**. Если вы ее затрете, то потом в случае чего ее уже будет не вернуть.

Теперь можно запускать игру. Для того чтобы вам посмотреть на модель в игре, необязательно загружать ботов или играть в сетке. Запускаем игру вот с такими опциями: **hl.exe -game cstrike -console -dev +thirdperson +cam_idealyaw 180 +cam_idealdist 100**, и создаем сервер. Входим в игру за терроров в обличии "арктика", и что мы видим? Вах, камера крутится вокруг модели, и можно бегать, прыгать и умирать. В консоли можно вводить **firstperson** — вернуться в нормальный режим, **cam_idealdist x** — расстояние от камеры до модели (**x** задает расстояние), **cam_idealyaw x** — угол поворота камеры относительно модели (**x** задает угол).

Ну и все, теперь можно бежать к друзьям или в компьютерный клуб с дискеткой и играть до опупения уже в своей шкурке.

Напоследок — пару замечаний. Во-первых, любой скин или модель, который вы поставите у себя на компьютере, будет видно только у вас и более ни у кого. Если вы хотите, чтобы вашем творением наслаждались еще и друзья, то вам нужно скопировать файл к ним на машину. Первая работа, да и последующие, никогда не будут красивыми, это я вам точно говорю. Возможно, вам покажется, что ваш скин просто супер, но он все равно будет далек от совершенства. Поэтому, господа, будьте скромнее, представляя свою "шкурку" на всеобщее обозрение и всячески расписывая ее достоинства.

И чуть не забыл. "Шкуряк" в формате **psd** можно посмотреть ***на компакте "Игромании"*** или скачать с моего сайта ***http://modelling.counter-strike.ru/files/skins/tutor***. Засим прощаюсь. Удачной вам выделки.

P.S. Свои нетленные творения можно и нужно присылать ***в редакцию "Мании"***, чтобы мы увековечили ваше творение ***на нашем компакте***. ■



Константин Артемьев (MasterK@igromania.ru)

РОЛЕВАЯ БИБЛИЯ

Старый Ролевой Завет

В девятом номере "Мании" прошлого года освещался интересный вопрос создания собственных РПГ. Тогда в редакцию пришло довольно много писем с просьбами рассказать побольше о создании собственного ролевого мира. И велико было желание тут же пустить еще несколько статей на тему в журнал. Но мы вовремя остановили этот свой порыв, удержавшись от публикации чисто "ролевых" материалов в нескольких номерах подряд. Ведь не все же делают ролевки.

Но настало время, когда мы уже достаточно внимания уделили играм других жанров, и пришла пора снова вернуться к RPG. Предлагаем вашему вниманию поистине монументальный по количеству ценной информации труд... ***Миниатюрную Библию создателя компьютерной ролевой игры.*** В двух статьях (возможно, будет и третья часть, но после небольшого перерыва) мы постараемся осветить весь теоретический базис, которым следует запастись любому создателю ролевки.

Вместе с выходом второй части статьи в бумажном — в журнале — варианте мы поместим ***на наш компакт*** все статьи "Самопала", так или иначе связанные с созданием ролевых игр. Вкупе все это составит мощнейшую подборку теории и практики для всех желающих попробовать себя на поприще создания компьютерных RPG.

От многих предыдущих текстов "Самопала" данную серию статей отличает неординарность подхода к изложению материала. Все рассмотренные аспекты гейммейкерства подкреплены наглядными примерами из реальных игр. Также рассмотрены такие тонкости, как взаимодействия ролевого сюжета и структуры игрового мира — того, что многие называют "голой теорией" — с тем, что обычно принято понимать под "практикой" — физикой игры. Несколько, казалось бы, очевидных вещей, о которых забывают практически все — даже именитые — разработчики компьютерных ролевок.

Последнее, что хотелось сказать перед тем, как вы начнете читать саму статью. Данный материал обладает ***очень высоким уровнем читабельности***, а содержащаяся в нем информация будет интересна не только разработчикам игр, но и простым геймерам, которые после прочтения смогут взглянуть на любимые ими игры с иного ракурса.

К истокам

Прочитав предыдущую статью (см. девятый номер за 2001 год), вы уже вполне смогли бы создать неплохую Action/RPG. Однако ролевая система, статсы и игровой движок — только вершина айсберга. Если вы жаждете большего (минимум — всенародной известности, максимум — всемирной любви), стоит задуматься и о таких важнейших для РПГ вещах, как игровой мир, сюжет, квесты и диалоги. В конечном счете, именно великолепная реализация этих составляющих и выделяет **настоящую** РПГ из серой массы подражателей (к коим я с легким сердцем отношу и приснопамятную **Diablo**).

Что я понимаю под хорошей РПГ? Прежде всего, это логичный и разнообразный игровой мир, который не просто заинтересует игрока, но втянет в свои глубины, заставит переживать и чувствовать по-новому, изменит взгляд на многие вещи и, в конечном счете, позволит надолго размыть границы между фантазией и реальностью, чтобы действительно **жить** в нем. Это интересный сюжет, который являет собой если и не верх литературного гения, то, во всяком случае, достойное обоснование вашего виртуального существования в игровом мире, ваших помыслов и поступков, ваших нужд и надежд. Это глубокие и продуманные квесты, всегда логичные и хитро вплетенные в канву игрового мира. Это осмысленные диалоги, которые вам будет **приятно** читать или слушать (а не прокручивать в скуке, как, увы, приходится сейчас делать во многих РПГ), которые не будут противоречить концепциям и реалиям игрового мира и будут обладать достаточной логической достоверностью.

Arcanum: нелепое сочетание — воины-герои, эльфы и... инопланетные (или инопространственные?) пришельцы в одном флаконе. Это придает игре своеобразный шарм, но напрочь лишает той самой магико-технической атмосферы, которую пытались создать авторы. Если хотите экспериментировать с игровыми концепциями — помните, что несуразные миксы не пойдут игре на пользу.

Если все это встретится в одном месте и в одно время, надежно обоснуется в головах сценаристов, художников и дизайнеров и найдет реальное воплощение в готовой **игре** — это и станет триумфом ожиданий закоренелого любителя ролевых игр. А сама игра сольется с вечностью, ибо надолго поселится в сердцах многочисленных ценителей и обожателей (заодно осчастливив создателей игры чистой и сверкающей струей денежек — это я так, о бренном).

Игровой мир

Любая игра (не только РПГ) начинается с создания игрового мира — той вселенной, где будут происходить все игровые события, и того базиса, на котором будет основываться сюжет. Даже если действие игры происходит в реальном мире, в наши дни (хотя это очень редкий случай), игровой мир вам создать придется. Парадокс? Вовсе нет, ведь игровой мир — не только материальный плацдарм для игры, но еще и психологическая и атмосферная основа.

Например, **Fallout** — постапокалиптический мир, в котором толпы мутантов и военные базы Анклава — суровая реальность. Но это всего лишь обертка, а не полноценный игровой мир. А суть игрового мира состоит в атмосфере обреченности и духовного упадка, морального разложения и ощущения безысходности, в котором видимое процветание и благоденствие Города хоть и является исключением, но подтверждает общее правило. Вы спросите: "А разве может быть иначе? Ведь окружение задает и атмосферу". Не совсем. Представьте альтернативный распорядок сил: та же радиоактивная пустыня, тот же милитаристический Анклав, те же толпы разбойников-мутантов — то есть те же декорации... Но! Процветающий и благоденствующий Город, центр наук и искусств, желанное место для муз, сосредоточение разума и мудрости, оставшихся после Катаклизма. Кварталы, заселенные не трапперами и не сборщиками мусора, а музыкантами, художниками, учеными, изобретателями. Мощное кольцо из фортов, обороняющееся от ужасов Пустыни, постепенно отгрызающее у нее и оживляющее все новые и новые территории. Может такое быть? Конечно, может! Антураж тот же, декорации те же, однако как разительно отличается эта картина от того, что нам поведали создатели Fallout!

Отсюда приходим к первому правилу построения игрового мира: для игры должна быть определена **атмосфера**, то есть общая психологическая и мотивационная база мира. Атмосфера должна накладывать отпечаток на все объекты и всех персонажей в игре. И, главное, атмосфера должна быть напрямую связана с игровым сюжетом. Желательно, чтобы сюжет как раз и являлся своеобразной "вводной" для игрока, рассказывая не только об истории мира, но и раскрывая игровую атмосферу (помните, как мастерски была показана атмосфера всеобщего упадка в начальных роликах того же Fallout?).

Я вижу мир — так

Игровой мир должен быть логичен. Как бы он ни был лихо закручен и безумен, как бы его законы ни отличались от законов нашего мира, все равно он должен жестко подчиняться внутренней игровой логике. Например, у нас есть мир, состоящий из двух бесконечных плоскостей, параллельных друг другу. Каждая из них имеет определенный уровень гравитации. И там и там живут люди, воюют и основывают королевства, воюют и изучают окружающий мир, воюют и... В общем, делают все то, что

постоянно делаем и мы. Само существование этих двух плоскостей с точки зрения современной физики — нонсенс. Однако мир живет по другим законам. Пусть будет так. Однако взбрело людям в голову перемещаться с одной плоскости на другую. И подумали они, что если высоко подпрыгнуть, то притяжением соседней плоскости тебя "перетянет" на противоположную сторону. Сделали "прыгалки" и "места мягкого приземления" и начали тихомирно путешествовать туда-сюда. Но это противоречит внутренней логике мира! Гравитация существует и оказывает притягивающее влияние на людей, так? А на стыке гравитационных полей, как раз посередине между плоскостями, новоявленных путешественников должно разорвать на куски!

Это пример одной из недоработок и внутренних логических противоречий. "Однако причем здесь сюжет и игровой мир? — спросите вы. — Это ведь игровая физика". Но игровая физика как раз и является здесь одной из основных особенностей (вспомните, во скольких РПГ нереальный мир, но совершенно реальная по нашим меркам физика), а значит, имеет полное право включаться в концепцию игрового мира. Я привел в качестве примера именно физическую "нестыковку" потому, что остальные виды логических ошибок — психологические и социальные — неимоверно сложнее. Поэтому концепт игрового мира перед окончательным утверждением следует показать постороннему человеку — наверняка он найдет много огрехов. Вы же эти огрехи не заметите по той простой причине, что сами мир и создавали, а значит, с самого начала в нем некомпетентны. Есть интересная идея, чтобы концепт игрового мира и сюжет создавали два разных человека. Тогда удастся избежать многих фактических ошибок, однако может пострадать геймплей, ведь фраза о том, что один программист вряд ли сумеет разобраться в коде второго, вполне применима и к сценаристам.

Игровой мир должен быть хотя бы немного интерактивен. Причем речь идет не о банальной "вседозволенности" вроде разрушаемости обстановки. Это больная тема современных игр, полностью решить которую в данный момент не представляется возможным. Пусть каждый разработчик сам для себя решает, следует ли ему реализовывать возможность сидеть на любом стуле и класть что угодно на любой стол. Это проблема программистов, а не сценаристов, вот пусть и отрабатывают свой хлеб. Стоит задуматься о целесообразности такой реалистичности: да, на стол можно сесть. Да, стулом можно кинуть в кого-нибудь, но так ли уж это нужно и важно? Если такая "свобода" не окажет существенного влияния на геймплей, можно бросить свои усилия на что-нибудь более продуктивное. Ведь примеров из жизни, когда игра дает массу интересных оригинальных возможностей, не обладая "дизайнерской" интерактивностью (при первом взгляде на такие игры говорят "ничего из себя не представляет"), — масса.

Я же имею в виду иную интерактивность — интерактивность социальную и экономическую. Поясню на примере. Опять вспомним Fallout 2. Когда мы потрошим завод наркобарона в Нью-Рено и забираем Майрона (ученого-гения, создавшего Джет — самый популярный вид наркотика в игре), никто на это не обращает внимания! Казалось бы, разрушение единственного (!) завода по производству Джета должно резко взвинтить на него цены, а вскоре привести к его полному исчезновению. Ничего подобного! Ничего не изменяется. Даже в доме самого наркобарона нас встречают с таким же высокомерным презрением, хотя должны были бы разорвать на куски. Это пример грубого и неправильного подхода к социальной модели (видите — столь любимый мной Fallout тоже не идеален). Кстати, социальная модель в Fallout все же присутствует, но в очень слабом виде.

А разработчики — так

Рассмотрим этот пример со стороны разработчиков. Игрокам хорошо — они могут восторгаться красотами, которые воссоздались за считанные дни, и не обращать внимание на мелочи, которые отрабатывались годами. Но если этих мелочей не будет — игрок их отсутствие сразу же заметит и начнет грозно рычать и кидаться помидорами. Как же реализовать адекватную социальную и экономическую реакцию на действия игрока?

Увы, в данный момент абсолютной панацеи не существует. Самый примитивный и трудоемкий, но между тем и самый простой способ состоит в том, чтобы разработчики заранее продумывали все возможные ветви поведения игрока и писали скрипты соответствующих реакций "окружающей среды". Для простых случаев осуществить это не слишком сложно. Ситуация с наркобароном в примере прямо таки плавает на поверхности — реализовать адекватное подорожание, а то и исчезновение Джета, а также адекватную агрессию самого наркобарона очень просто. Даже удивительно, почему такую очевидную реакцию не реализовали создатели Fallout. Что ж, всем нам свойственны ошибки. А вот для более сложных ситуаций (даже тесное взаимодействие персонажей в пределах одного города) это сделать почти невозможно. На отлавливание таких социальных просчетов времени уйдет гораздо больше, чем на создание всей остальной игры. И, опять же, никто не застрахован от ошибок, даже доблестные армады бета-тестеров.

DeusEx — замечательная игра, к которой авторы в виде довеска присобачили подшивку местных газет за лет эдак несколько. Жаль только, что их никто так и не прочел. Пусть это будет вам уроком, господа разработчики: нервы игрока превыше всего.

Особенности социума

Если мир вашей игры действительно сложен, имеет смысл внедрить специальную экономическую и социальную модели. Это позволит избежать "прописывания" реакций игрового мира на действия игрока вручную. Начнем с социальной модели.

Во-первых, все персонажи на игровой карте должны объединяться в смысловые группы. Каждый участник конкретной смысловой группы должен обладать некоторыми признаками своей группы. Например, в городе есть банк. В банке обитают клерки и прочие конторщики, охранники и посетители. Кроме того, есть определенная масса людей, которая в этот момент проходит мимо здания банка, не имея к нему никакого отношения. Итак, выделяем четыре смысловые группы: "банкиры", "охранники", "посетители" и "прохожие" ("толпа"). Каждый представитель каждой группы делает определенное действие, присущее всем представителям этой группы, имеет общие с ними свойства и модель поведения.

Во-первых, такое деление на группы значительно упрощает некоторые аспекты поведения NPC. Например, вместо того, чтобы прописывать конкретные действия для каждого персонажа, можно прописать общие действия всей группы. В нормальном состоянии охранники стоят смирно и смотрят по сторонам, клиенты ходят от клерка к клерку, входят и выходят, "толпа" беспорядочно идет мимо, клерки деловито снуют между столами, беседуют с клиентами или работают на компьютерах. Но между тем каждый персонаж сохраняет свою индивидуальность. Тому же безликому клерку, подчиняющемуся алгоритму группы, можно придать собственное лицо, назначить диалоги и т.д.

А теперь представим себе, что в банк ворвались грабители и начали угрожать всем пистолетами. Что при этом должны делать наши группы? Охранники должны честно охранять правопорядок и ликвидировать грабителей, посетители — в панике выбегать из банка или ложиться на пол, прикрыв руками голову, клерки — в такой же панике прятаться за столами, убегать в кабинеты... А толпа на улице обязательно отхлынет от банка (впрочем, многие будут с любопытством наблюдать за происходящим с безопасного расстояния). Если все так, то получится весьма реалистичная массовка. И все эти действия не придется втолковывать каждому NPC отдельно — мы лишь назначаем общие действия всей группе и получаем шикарный эффект.

Разделение на группы целесообразно не только для банального распределения действий. Оно бывает полезно также в системах "свой-чужой". Еще один пример. Мы имеем город с четырьмя бандитскими группировками, имеющими между собой весьма сложные отношения (от "дружбы" и готовности к взаимопомощи до лютой ненависти). Кроме того, имеется служба охраны правопорядка и мирные граждане. Что будет, если игрок, прогуливаясь по улице, вдруг убьет представителя одной из группировок? Распределяем всех персонажей по группам, прописываем их взаимные отно-



шения, и вуаля — получаем ожидаемый эффект. Прохожие в ужасе разбегаются, братки потерпевшего нападают на игрока, дружественная банда уже спешит им на помощь. Полицейские, как обычно, прибывают последними и стреляют во всех сразу, особо не вникая, кто прав, а кто виноват. Если неподалеку случайно оказался враг этой банды, он с радостью встанет на сторону игрока. Получаем потрясающий эффект при минимуме усилий.

Более того, если позаботиться о сохранении коэффициентов отношения к игроку различных групп, то, придя в этот город через месяц, игрок вполне естественно обнаружит негативное отношение к себе одной из группировок и полиции. Местные жители наверняка будут его побаиваться и сторониться, а вот босс противоборствующей стороны, наверное, встретит его с распростертыми объятиями и, может быть, даже предложит работу. Естественно, время лечит раны, а значит, неплохо бы позаботиться о постепенном выравнивании этих коэффициентов отношений. Через годик-другой неблаговидный поступок игрока сотрется из памяти людей, и он снова сможет ходить по улицам этого города вполне спокойно. Впрочем, добро также имеет свойство быстро забываться, даже быстрее, чем зло.

Высокая иерархия

Мы рассмотрели самый простой случай разделения на группы. При более сложной модели разные группы могут также входить друг в друга и даже перекрещиваться. Если бы в предыдущем примере в составе одной из группировок был полицейский (то есть имел свойства принадлежности сразу к двум группам — к банде и полиции), ему наверняка удалось бы настроить против игрока еще и полицию.

Тогда мы имеем потрясающую возможность воссоздать социальную модель не на уровне конкретного здания и даже не на уровне города, а на уровне всей игры. Выглядеть эта модель будет как иерархическая система групп и подгрупп, по которым можно легко и быстро распределить всех персонажей. Такая система при правильной организации может избавить вас от многих хлопот, связанных с программированием отношений между людьми, позволит сделать игровой мир гибким и легко изменяющимся и дать игроку ощущение реальности — то есть именно то, к чему мы стремились.

Экономическая модель

Перейдем к экономической модели. Тут все еще проще. Практически любой персонаж в игре является одновременно и производителем, и потребителем. Например, крестьяне производят продукты питания и потребляют хозяйственный инвентарь, одежду, мебель, технику. Кроме того, каждый персонаж в той или иной ситуации может быть продавцом или покупателем. Например, владелец оружейной лавки покупает детали и оружие, а продает только оружие (естественно, по более высокой цене). Соответственно, каждый персонаж должен обладать свойствами, отвечающими за объекты, которые он продает или покупает, потребляет (нуждается) и производит. Неплохо бы к каждому из этих свойств добавить коэффициент, который будет отвечать за активность свойства.



Вот интересный пример смысловой несуразицы в так горячо любимом мной "Фоллауте". В описании к гаусс-винтовке сказано, что специальные девайсы разгоняют пулю в стволе до скорости света. Из житейского опыта в бытности киллером, а также, местами, из школьного курса физики можно припомнить, что в таком случае пуля оставляла бы в теле жертвы аккуратную маленькую дырочку. Посмотрите на эти джибзы! Один выстрел, и "разогнанная пуля" лишает оппонента половины грешного тела, оставляя приятные бордовые ошметки. Эх, лети, физика, в тартарары! Или после ядерной войны произошли ТАКИЕ изменения в устройстве нашей матушки-природы?

Например, активность потребления еды у торговки на рынке — 2, активность покупки — 7, соответственно, активность продажи — 5 (хотя эта цифра может быть меньше, если торговка складирует что-либо впрок). Естественно, активность продажи хлеба у этой торговки не может сравниться с активностью продажи хлеба крупной хлебопекарней. Теперь у нас есть весовые коэффициенты, показывающие, какую лепту в общую экономическую ситуацию игры вносит каждый персонаж.

Положение на начало игры мы можем принять за "экономическое равновесие". На основании экономических показателей каждого персонажа устанавливаются цены на разные товары и услуги, степень их востребованности и показатели сбыта. По этим данным будут работать все производители, торговцы и караваны. Если определенный товар не востребован (его мало покупают), цены на него падают, и производитель сокращает темпы производства, а то и вовсе его сворачивает. Если ощущается дефицит продукции определенного вида, цены на него резко взлетают, а купцы переходят в режим спекуляции. Производители пытаются нарастить темпы производства, и постепенно все снова возвращается на круги своя. Таким образом, мы получили очень гибкую, живую и реалистичную экономическую модель.

Не забывайте, что экономическая и социальная модели очень тесно взаимосвязаны, поэтому должны взаимно дополнять друг друга. Если игрок убил видного торговца, то остальные торговцы адекватно на это реагируют: сильные мира сего закрывают перед вами свои витрины или взвинчивают цены до небес, а слабые готовы отдать вам последнее, лишь бы вы убрались куда подальше.

Вспомним пример из Fallout 2, который приводился в начале статьи. Если бы в игре были реализованы экономическая и социальная модели, ситуация разворачивалась бы совершенно по-другому. Итак, бесстрашный игрок сотоварищи внаглую пришел на завод наркоторговца, сровнял предприятие с землей и забрал с собой изобретателя Джета.

Реакция социальной модели: так как наркозавод входит в одну смысловую группу с влиятельной семьей наркоторговца, то семья настраивается против вас весьма решительно. Вход в их квартал вам заказан — вмиг превратят в решето. Более того, дружественные наркоторговцу банды и организации также будут настроены к вам весьма недружелюбно (их агрессия к игроку тем больше, чем дружнее они с наркобароном). Простые люди, до которых слухи доходят в весьма искаженном варианте, также станут вас сторониться, ведь вы посягнули на их быт (вспомните, в Нью-Рено практически все "нейтральные" персонажи так или иначе связаны с мафией). Босс противоборствующей группировки, напротив, будет относиться к вам очень дружелюбно, и после этого "подвига" игрок легче и быстрее приобретет расположение его криминальной семьи.

Реакция экономической модели: так как наркозавод обозначен как весьма крупный (по большому счету, единственный) производитель Джета в игре, экономический баланс серьезно нарушается. Игра пытается восстановить баланс, в связи с чем меняются все коэффициенты, так или иначе связанные с Джетом, и соответственно — его цена, уровень жизни и доходов различных торговцев и перекупщиков Джета. Кстати, меняется и их отношение к вам, ведь вы фактически разорили их — хороший пример взаимодействия экономики и социальной сферы... Настроение и состояние многочисленных наркоманов также претерпевает изменения.

Но косвенные связи пойдут еще дальше. Определенным образом пострадают некоторые финансовые круги в НКР и в Сан-Франциско, ведь они тоже замешаны в темных финансовых махинациях мафиозных банд в Нью-Рено. Без Джета состояние шахтеров в Реддинге станет еще хуже, и они, возможно, поднимут бунт. Вот как все интересно получится! Игра станет насыщенной и максимально нелинейной — каждое действие может привести к довольно неожиданным последствиям, а мир

станет сверхреалистичным. Игрок должен будет каждый свой ход сверять со здравым смыслом и учитывать слабости других людей — почти реальных людей, а не безликих NPC. Это ли не то, к чему мы так стремились?

Стаз экономики?

Игровой мир не должен быть статичным. В абсолютном большинстве современных РПГ игровой мир, будучи единожды созданным разработчиками, не претерпевает существенных изменений на протяжении всей игры. К "существенным изменениям" не могут относиться даже колеблющиеся экономика и социальная сфера — нет, под ними я подразумеваю нечто куда более глобальное.

Одно из глобальнейших изменений самой структуры игрового мира я видел в **Planescape Torment**. Помните "саморастущую" улицу и ее преображение? Это единственный пример более или менее глобального изменения игрового мира в процессе игры. В остальных играх — увы и ах. Нет, я вовсе не утверждаю, что это абсолютно необходимый элемент любой РПГ, многие игры могут обойтись и без этого... Но как было бы интересно, если бы такая возможность присутствовала!

Помните, после победы над Фрэнком Хорриганом в Fallout 2 нам показывают, что изменилось в мире благодаря нашим подвигам. Помимо всего прочего, там рассказывалось о том, что наша родная деревенька Арройо, раньше чуть ли не беднейшее место на свете, превратилась в громадный цветущий город. Туда вернулись все наши соплеменники и стали жить долго и счастливо. В надежде увидеть плоды своего труда воочию (в Fallout 2 присутствует возможность продолжить игру после победы) я пересек всю пустыню, и... меня ждало горькое разочарование. Вместо обещанного цветущего города — все тот же порвавшийся веревочный мост через дикий каньон. Обидно. Господа Разработчики (я имею полное право обращаться к вам, дорогие читатели, таким образом, так как надеюсь, что вы когда-нибудь все же станете настоящими разработчиками, и судьба геймеров, пусть и виртуальная, будет в ваших руках), не надо разочаровывать игроков! Они вам этого не простят.

Сюжет

Сюжет является второй по важности вещью в РПГ после игрового мира, ведь именно на сюжете основываются ваши странствия в мире игры. Сюжет — важнейшая определяющая таланта сценаристов, и именно его в первую очередь расписывают игровые журналисты и оценивают геймеры. Сюжет задает лейтмотив всей игре, и испортить его — значит похоронить все остальные составляющие.

Написание сюжета лежит полностью на вашей совести и зависит от вашей фантазии, поэтому не буду советовать, как его писать. Однако хочу сделать несколько напутствий. Господа Разработчики, не будьте банальными! Человечество устало от очередного вторжения полчищ пришельцев, захвата Америки террористами и Самого-Злобного-Редиски, которого надо всенепременно замочить в сортире, предварительно выпотрошив пару тысяч его последователей. Геймеры устали от вечной погони за Самым-Главным-Артефактом, который спасет весь мир. Помилуйте, куда ему спасти мир, когда он сам себя спасти не может и вынужден прибегать к помощи приключенцев? Не надо пугать нас очередным возвращением Дьявола сотоварищи, падением Статуи Свободы и тотальным антиправительственным заговором. Мы устали от этого. Мы хотим чего-нибудь новенького, **оригинального** и интересного. Впрочем, России самим Геймером (не тем злобным и наглым Геймером, который жует морковку у нас в редакции, а Всевышним Геймером) предписано рождать "собственных Платонов", то есть — оригинальные сюжеты., хотя рожает она в ужасных муках и чрезвычайно медленно. Коэффициент оригинальности наших игр явно выше "зарубежа" (достаточно вспомнить оригинальный мир "Аллодов" и совершенно бесподобный "Унивағ"). Так что держите планку!

К сведению сценаристов: сюжет игры — это не только заставочный ролик. Конечно, в некоторых случаях можно обойтись и роликом. Особенно когда все цели и средства заранее известны. Но что это тогда за РПГ получится? Очередной клон Diablo.... В остальных же, **нормальных,** случаях сюжет должен преследовать геймера на протяжении всего геймплея. Неужели сюжет вашей игры будет прямолинеен, как нос Буратино? Неужели вы откажетесь от неожиданных сюжетных поворотов? Неужели в вашей игре не будет сценарных находок? Надеюсь, что будут. Если так, то, кроме вступительного ролика (а может, вы придумаете что-то пооригинальнее?), должны присутствовать сюжетные вставки на протяжении всей игры.

Помните, что игровые ролики должны передавать не только **действо**, но и атмосферу игры. Видео не должно резко врываться в игру, пугая игрока в самых неожиданных местах, оно должно органично вплетаться в канву геймплея. Не делайте ролики слишком затянутыми — игрок наверняка захочет их поскорее "прокрутить". Идеальный ролик должен балансировать на грани экшена, романтики и повествования, местами впадая то в ту, то в другую крайность. Если ваша игра — шедевр, постарайтесь и ролики сделать на должном уровне (опять же, может быть, вы найдете лучший способ продвигать игрока по сюжету).

Сюжетные повороты и прочие неожиданности не должны превалировать над основной линией — слишком резкие сценарные ходы раздражают игроков, ведь нам всегда обидно расставаться со старым добрым... Перед сюжетным поворотом неплохо бы создать небольшую напряженность или атмосферу легкой недосказанности — этим вы как бы подготавливаете игрока к грядущим переменам. Между тем, сюжетная линия не должна долго быть прямой — небольшие извилины и кочки на жизненном пути героя — обычное дело.

Учитесь! Вот пример замечательно сбалансированного квазисимулятора психической неуравновешенности отдельно взятого индивидуума в отдельно (от индивидуума) взятом мире...

Вспомните модерновую поговорку: "Тот, кто владеет информацией, владеет миром". Неужели вы позволите игроку завладеть миром? Нет, путь игрока к победе лежит не только через далеко заметные холмы и кочки. Легкий туман недосказанности должен заставлять игрока плутать, порой терять дорогу и выбирать неверную тропу. Все равно суровая реальность возвратит его на правильный путь, где в конце его поджидает широко открытая пасть аллигатора, замаскированная под обольстительную улыбку...

Игрок не должен владеть информацией. Долго, по крупицам ему придется искать правду. Иногда вместо этого получая искусно замаскированную и ловко поданную ложь. А правда — вот она, совсем рядом — на поверхности, стоит только протянуть руку, чтобы... поскользнуться на склизкой сценарной кочке и плюхнуться в туманную мглу. Изредка игроку просто необходимо подкидывать реальную правду, но так, чтобы он еще сомневался в ее истинности. Вот тогда сюжет будет держать игрока в постоянном напряжении, и чем ближе конец, тем интереснее будет играть. Однако не стоит слишком резко и круто обламывать игрока — полная безысходность может повергнуть его в отчаяние, и он зашвырнет коробку с игрой куда подальше. Что бы ни случилось, впереди всегда должна маячить надежда.

И последнее. Помнится, я говорил, что сюжет, квесты, диалоги и дизайн должны иметь четкий отпечаток атмосферы игры. В принципе, все это правильно... но иногда полезно разбавить геймплей какой-нибудь неожиданной приятной вещью, которая чуть-чуть выходит за рамки игровой атмосферы. Помните в Fallout 2 в Брокенхилле веселое и жизнерадостное растение, которое просило вас пересадить его в более солнечное место? Абсолютно не вписывается в стиль игры, верно? Но зато как приятно! Словно чистая, свежая струя в топкой трясине...

XXX

На этой ноте позвольте закончить "Старую" часть нашего "Ролевого Завета" и распрощаться с вами до встречи ***в ближайших номерах "Мании"*** (предположительно, через номер), где у вас будет возможность ознакомиться с **"Новым Ролевым Заветом"**. Во второй части "Ролевой Библии" мы поговорим о таких важнейших для РПГ вещах, как квесты, квестовые сетки, персонажи и диалоги. И, кстати, будущий разговор обещает иметь значительно большую практическую направленность. Это так, о птичках... А пока — до скорых встреч. ■

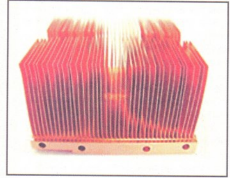


Дядя Федор
fedor@igromania.ru

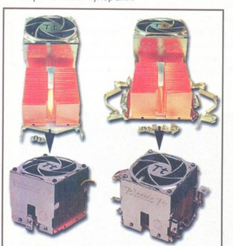
ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Новый Вулкан

Компания Thermaltake выпустила новую модель кулера Volcano 7+. Девайс интересен в первую очередь своей универсальностью. Новорожденный "Вулкан" может работать сразу с тремя процессорными разъемами — Socket A (AMD Athlon, Duron), Socket 478 (Intel Pentium 4) и Socket 370 (Intel Pentium III, Celeron). Утилизирована простая механическая идея, при которой используются несколько крепежных скоб разного типа (см. рисунок). При этом радиатор устанавливается как бы внутрь корпуса кулера (кстати, радиатор полностью медный и содержит целых 36 пластин).



В комплекте Volcano 7+ идет специальный переходничок, с помощью которого можно регулировать скорость вращения вентилятора. Он подключается в разрыв соединения "блок питания — кулер" и имеет трехпозиционный переключатель — "минимальные обороты", "средние" и "максимальные". Таким образом достигается благотворный баланс между шумом и эффективностью охлаждения. Благодаря простой и оригинальной конструкции этот переходник спокойно можно использовать с любыми другими современными кулерами.

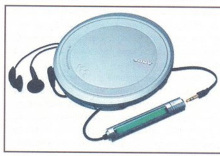


Размеры вентилятора — 70x70x25, механизм — ball bearing ("подшипники качения" — рус.), скорости вращения вентилятора — 3000/4800/6000 об/мин, уровень шума — 24/35/47 dBa соответственно, максимальный воздушный поток — 50 CFM, максимальное температурное сопротивление — 0,29 C°/Вт в случае Pentium 4 и 0,32 C°/Вт для Athlon XP.

Цена на данный момент не известна. Предположительно она вычисляется сложением стоимости трех обычных кулеров с последующим умножением на два. На два — потому что нельзя быть красивым таким...

Диета для Walkman'a

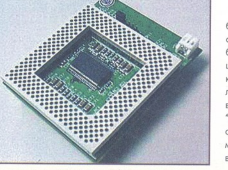
Начались продажи нового ультратонкого CD-плеера Sony D-EJ1000. Габариты этого стильного блиноподобного девайса составляют всего 127x13,9x136,2 миллиметров. При этом разработчикам удалось сплющить и куда-то приладить мощный аккумулятор емкостью 1350 мА*ч. Его ресурса хватает в среднем на 115 (!) часов непрерывного прослушивания, а на полную подзарядку необходимо всего 4-5 часа (хороший пример для быстроутомляющихся CD-MP3 коллег).



Поддерживается воспроизведение Audio-CD, записанных на CD-R/CD-RW носителях, а также формат CD-TEXT. Корпус плеера выполнен из особых ударопрочных материалов. В случае чего D-EJ1000 можно использовать для самообороны или для запуска водяных блинчиков (форма корпуса этому способствует). В мануале, прилагающемся к плееру, можно найти описания нескольких простых приемов стиля кун-фу-плеером-по-репе, а также краткое руководство по правильной печке блинов.

Апгрейд мечты

Совсем недавно в новостях мы обсуждали вероятность появления переходника, позволяющего новым 0,13 мкм ЦПУ Tualatin работать на старых материнских платах с разъемом Socket370/FCPGA. И вот он анонсирован официально. Как и в случае с Slot 1->FCPGA2 переходником, инициативу проявила компания PowerLeap.



Новинка PL0370/T предназначена для апгрейда старых i815 плат (про поддержку чипсета 440BX ничего не известно). На данный момент адаптер сертифицирован для материнок компаний Asus, PC Chips, Acorp, Chaintech и др. Напомню, что чипсет i815 после выпуска Tualatin неожиданно оказался аутсайдером, так как новый процессор требовал поддержки VRM 8.5, которая имелась только в модификации i815 B-Step (Asus TUSL2-C). Теперь, похоже, статус-кво восстановлен, и растаявший было призрак апгрейда вновь обрел плоть и кровь.

Второй интересной новостью от PowerLeap является выпуск адаптера PL-P4/N, позволяющего использовать новые Socket 478 Pentium 4 (как на старом ядре Willamette, так и на новом 0,13 мкм Northwood) в старых материнских платах с разъемом Socket 423. Отличный вариант апгрейда для всех, кто в числе первых приобрел системы на i850 и Pentium 4 и сейчас всерьез подумывает об очередном апгрейде. Кстати, буквально на днях компания Intel официально объявила о прекращении выпуска всех mPGA423 процессоров Pentium 4 с частотами от 1.5 ГГц до 2 ГГц... Вот так вот. Король умер, да здравствует новый король.

Aiwa хочет MP3

Компания Aiwa решила слопать кусочек MP3-плеерного пирога и вслед за недавно анонсированной моделью MM-VX200 с 32 Мб встроенной флэш-памятью представила новую прогрессивную версию MM-RX400.



Новинка оборудована 64 Мб встроенной флэш-памятью, FM тюнером, USB интерфейсом и поддержкой форматов SDMI (защищенный от копирования формат), MP3 и WMA. Рекомендованная цена составляет $400, и в продаже MM-RX400 появится уже в апреле.

От себя добавлю, что ценовая политика компании Aiwa никак не соответствует понятию "агрессивная" и что совсем не многие меломаны польстятся на столь дорогое устройство.

Наклей AMD

Как выделить приверженца компании Intel из безликой массы компьютерщиков? Очень просто — по логотипу "Intel Inside" на системном блоке. Поклонники AMD долгое время были лишены подобного способа самовыражения, так как процессоры их любимой марки не поставлялись в фирменной BOX-комплектации и, соответственно, не комплектовались стикером "AMD Inside" (в пику Intel). Причин тут много, и одна из самых вероятных заключается в том, что мифы о ненадежности "не-Интел" ЦПУ прочно въелись в широкие потребительские массы.

Один криво собранный комп, ненароком сверкнувший лейблом AMD, мог испортить многомесячную маркетинговую компанию.

Теперь, слава богу, ситуация в корне изменилась. Вероятно, какие-то внутрикорпоративные течения вынесли идею тотальной "AMD-зации" на поверхность, и стикеры с логотипом компании теперь можно абсолютно бесплатно заказать на сайте *www.amd.com* (на момент написания новости онлайновая форма еще работала). Набор состоит из лейблов для ЦПУ Duron, Athlon и Athlon XP (не более трех штук каждого наименования). Я лично себе уже заказал, чего и вам желаю.

Скажите "чиииз"

Fujifilm обновила свой модельный ряд новой цифровой фотокамерой FinePix F601 Zoom. Это недорогое 3,1-мегапиксельное устройство, призванное заменить популярную модель 6800Z. "Краткий" список характеристик выглядит следующим образом:

- 1,7-дюймовая 3,1-мегапиксельная CCD матрица Fujifilm SuperCCD III;
- 3x оптический зум, 1,4x/2,2x/4,4x цифровой зум;
- оптический видоискатель;
- память — флэш-карты стандарта SmartMedia емкостью до 128 Мб (16 Мб в комплекте);
- 1,5-дюймовый жидкокристаллический TFT экран;
- NTSC/PAL видеовыход;
- USB интерфейс для переноса файлов с/на компьютер;
- размеры — 72x93x34 мм;
- вес — 220 грамм;
- примерная цена — $599.



По приблизительным расчетам, новинка появится в широкой продаже уже в апреле этого года.

Почем GeForce 4 для народа?

Стали известны примерные цены на суперпупер-мега ожидаемый GeForce 4.

- Самая навороченная hi-end карточка с GPU GeForce 4 Ti 4600 (NV25, 350/325 МГц, 128 Мб) обойдется вам в 399 баксов;
- полуклон с 64 Мб памятью (NV25, 350/275 МГц) продастся за 300-350 зеленых;
- GeForce 4 MX 460 (NV17, 300/275 МГц, 64 Мб) вам отдадут за 199 у.е.;
- чуть более медленный GeForce 4 MX 440 (NV17, 270/200 МГц, 64 Мб) за $149;
- а самый дешевый GeForce 4 MX 420 (NV17, 250/166 МГц, 64 Мб) — "подарят" всего за 69-99 зеленых бумажных президентов.

На всякий случай оговорюсь, что информация эта пока не подтверждена представителями компании NVIDIA и носит строго неофициальный характер. Возможно, после 6-го февраля (день, когда GeForce 4 будет официально представлен миру) ситуация коренным образом изменится, и GeForce 4 будут раздавать бесплатно всем желающим...

Linux-пингвин робко прячет тело жирное в карманном PDA

Не Windows CEдиным жив мир карманных компьютеров. На прошедшей недавно выставке LinuxWorld Conference Expo 2002 сразу три ведущих производителя PDA представили решения, основанные на операционной системе Linux.



Первой по списку идет Compaq, запихавшая в свой iPaq Pocket PC дистрибутив Red Hat Linux. В первую очередь эта инициатива интересна именно тем, что изначально iPaq предназначался для MS Pocket PC и разводить на нем пингвинов никто не собирался.

Далее следует Hewlett-Packard, отличившийся новой моделью PDA с Java-машиной собственной разработки — Chai-LX. Название, кстати, сильно смахивает на провокацию, так как компания Sun изначально ассоциировала Java с кофе, а никак не с чаем.

Модели — HP LX 95/100/200 — будут построены на процессоре Intel StrongArm и оборудованы 32/64 Мб флэш-ПЗУ. В качестве карт расширения используется стандарт CompactFlash. Размеры сравнимы с PDA Palm m505 (хотя, судя по картинке, HP LX будет несколько толще).

Замыкает строй компания Sharp, выпендрившаяся не только новым КПК Zaurus SL-5000CD, но и собственной версией Linux. Устройство существует в двух вариантах — для японского и американского рынков соответственно. В первом сердцем КПК служит процессор Hitachi SH, а во втором — неизменный Intel StrongArm. Внешне новый Zaurus очень напоминает популярную модель Sharp MI-E21.

P.S. Меня тут спросили, что такое "девайс"... Даю справку: это русская транскрипция английского слова "**device**". Переводится как "устройство".

Canon-ада трех принтеров

Canon анонсировала три новых модели лазерных принтеров. Первая, LBP 1110SE, является прямым наследником популярной модели LBP-1110 и продается по средней розничной цене $300. Формат печати — A4, стандартное разрешение — 600 dpi (вплоть до 2400 dpi), максимальная скорость — 8 страниц/минуту, список поддерживаемых ОС — Windows 95/98/Me/NT 4.0/2000/XP, а также Mac OS версии 8.1 и выше. Для соединения с компьютером используется USB или параллельный (LPT) интерфейс, габариты устройства — 340x312x266 мм, вес его — 6,6 кг.

Вторая модель, LBP-1210, стоит несколько дороже — целых $460, но при этом печатает с большей скоростью (14 страниц/минуту) и содержит встроенную кэш-память объемом 2 Мб. Принтер оборудован параллельным и USB интерфейсами и работает под ОСями Windows 95/98/Me/NT 4.0/2000/XP (и, разумеется, Mac OS 8.1). Стандартное разрешение — 600 dpi (максимум 2400 dpi). При размерах 388x359x254 мм модель LBP-1210 весит целых 7,8 кг. Поставляется вместе с набором загружаемых TrueType шрифтов.

Третья и самая дорогая модель, LBP-1310, обладает функцией двусторонней печати и имеет стандартное разрешение 1200 dpi (до 2400 dpi). Максимальная скорость печати — 18 страниц/минуту, встроенная память — 8 Мб (до 136 Мб), интегрированный 100Base-TX Ethernet контроллер, слот LIO V2, USB и LPT интерфейсы. Список поддерживаемых ОС полностью идентичен двум предыдущим моделям. Размеры принтера — 405,9x443,7x288,7 мм, вес — 12,2 кг.

Храните MP3 в сберегательной кассе...

Забавный гибрид произвела на свет одна маленькая, но гордая компания Orban. Это портативный MP3-плеер с возможностями полупрофессионального диктофона. Устройство построено на 24-разрядном сигнальном процессоре Motorola Symphony DSP с частотой 100 МГц. Для сжатия используется алгоритм ISO/MPEG1 Audio Layer III, также известный как Fraunhofer MPEG1-Layer3. Поддерживаемые битрейты — 32, 64, 96, и 128 кб/с. Максимальная частота дискретизации — 48 кГц. Если от сухих терминов перейти к русскому языку, то получается, что устройство способно записывать звук с качеством аудио компакт-диска.

Кроме этого, в анонсе содержатся следующие тактико-технические характеристики:

- USB интерфейс для передачи и копирования файлов на/с устройства;
- в качестве сменных носителей используются MMC флэш-карты (Multimedia Memory Card);
- жидкокристаллический дисплей с разрешением 100x64 пикселей;
- питание от двух пальчиковых батареек AA, со средним временем работы 4 часа при записи и 8 часов при воспроизведении;
- стерео/моно запись с внешнего микрофона или линейного входа;
- возможность наложения сигнала с микрофона и линейного входа;
- воспроизведение на наушники или внешний усилитель.

Кстати, называется этот замечательный девайс "**Soundtainer**", что в переводе с английского звучит примерно как "звуковой оловянный амальгамист" (от англ. "**tain**" — оловянная амальгама). Возможно, разработчики имели в виду нечто иное, например, ассоциируя со словом "контейнер", однако я лично придерживаюсь того мнения, что выпуск "саундтейнера" следует считать акцией, приуроченной ко дню открытия Менделеевым одноименной таблицы. Вот такой вот бред... ■

Антон Логвинов
fx@igromania.ru

СИЛА ЧЕТЫРЕХ

ТЕСТИРОВАНИЕ ВСЕЙ ЛИНЕЙКИ НОВЕЙШИХ ЧИПСЕТОВ ОТ NVIDIA

Не успели остыть эмоции от тестирования GPU NVIDIA GeForce 3 (статья "Шесть GeForce'ов под прицелом" № 11(49) 2001), как на смену ему пришел новый чип Titanium.

Выпуск "Титанов" вполне можно назвать поспешным. Наплевав на собственные планы ежегодного выпуска новых карт (до этого был шестимесячный цикл), nVidia срочно стартовала рекламную кампанию, ускорив производителей чувствительным пинком в виде манифеста о несоответствии "высоким потребительским требованиям". Причина такого раша проста — подлые канадцы из ATI со своим Radeon 8500 (см. обзор в прошлом номере) смешали nVidia все карты, нарушив тем самым многолетнюю гармонию руководства фирмы и ее акционеров. Испугавшись мощной рекламной кампании ATI (о производительности Radeon 8500 тогда ходили просто легенды!), совет директоров был вынужден принять соломоново решение о превентивном "ракетном" ударе. Так на свет появились "Титаны"...

Мифы титанов

Для начала предлагаю разобраться, что, собственно, собой представляет линейка Titanium. Как известно, идея "впаривания" покупателям одного и того же продукта под разными именами и рекламными слоганами безраздельно принадлежит nVidia. Так было всегда, начиная со времен Riva TNT и TNT2 (помните TNT2 Ultra?) и заканчивая прошлогодней осенью, когда на рынке вдруг возникли мифические чипы со звучной припиской "Titanium": GF 3 Ti 500, GF 3 Ti 200 и GF 2 Ti. Расставим все точки над е.

GeForce 3 Ti 500 — флагманская модель линейки. По паспорту — это обычный GeForce 3 (NV20, 0.15 мкм) со степпингом A5, работающий на повышенных частотах ядра и памяти — 240/250(500) МГц. Обещался быть главным экзекутором на предполагавшейся порке Radeon 8500. В результате независимых тестов был признан самой "рулящей" видеокартой на рынке.

GeForce 3 Ti 200 — не что иное, как "кастрированный" GeForce 3 (NV20, 0.15 мкм) с частотой ядра в 175 МГц и памяти 200 (400) МГц. Самый вероятный претендент на место GeForce 2 MX 200. Злые, но логичные языки утверждают, что с помощью Ti 200 nVidia избавляется от брака при производстве GF 3 и GF 3 Ti 500. Истинный конкурент Radeon 8500.

GeForce 2 Ti — GeForce 2 Ultra с пониженными частотами памяти: 200 (400) МГц. Был призван на службу с целью заменить GeForce 2 Pro, а заодно и примерно наказать Radeon 7500.

Директ-шейдеры 8.1

Теперь немного об отличиях GF 3 Ti от "обычного" GeForce 3. Первое, о чем кричит nVidia на каждом углу, — это поддержка DirectX 8.1. На самом деле это всего лишь повод поставить галочку в таблице features, ибо единственное реальное изменение, позволяющее обозвать карту "поддерживающей DX 8.1", заключается во введении пиксельных шейдеров версий 1.2 и 1.3 (которые наконец-то сертифицировала Microsoft). Не идет ни в какое сравнение с тем, что проделала ATI в своем Radeon 8500, где присутствуют действительно качественно новые шейдеры (собственные 1.2, 1.3 и 1.4) с более высокой гибкостью в программировании и бОльшим количеством команд. К тому же мы сильно сомневаемся, что новые версии шейдеров от nVidia и тем более от ATI будут использованы разработчиками в ближайшее время, ибо главное — совместимость, и поэтому многие, скорее всего, остановят свой выбор на шейдерах версии 1.1. Другими словами — геймеры получили "фичку про запас".

Также в списке новых features значатся 3D-текстуры. Полезная штука, если, конечно, закрыть глаза на то, что единственная игра, которая их поддерживает, — это DroneZ. Разумеется, в будущем 3D-текстуры будут обязательно востребованы, однако сейчас использовать их полноценно практически невозможно — из-за большого объема занимаемой ими памяти и малого, в свою очередь, количества оной у современных видеокарт. Для справки: одна 256x256x256 текстура занимает 64Мб в несжатом виде, и поэтому пока разработчики используют 3D-текстуры исключительно для создания спецэффектов (объемный туман, огонь и т.д.).

Тестовые стенды

Тестирование проходило на следующей конфигурации:

- **Процессор** AMD Athlon 1200 МГц
- **Системная плата** Asus A7V (VIA KT133)
- **Оперативная память** — 384MB SDRAM PC133
- **Жесткий диск** — Fujitsu 40Mb ATA100, 5400 об/мин.
- **Монитор** Samsung SyncMaster 700IFT (17»)
- **Драйвера** nVidia Detonator XP Win9x-Me v23.11
- **Операционная система** — Windows 98 SE, Direct X 8.1

К сожалению, второй, более современный стенд не смог принять полноценного участия в тестировании из-за не вовремя (точнее выразиться, совсем не вовремя!) вышедшего из строя блока питания, который умудрился заодно запалить и системную плату. Тем не менее, мы все же включили уже имевшиеся результаты карты на базе Ti 500 в тестирование, чтобы показать зависимость производительности в играх от процессора.

- **Процессор** AMD Athlon XP 1800+ (1533 MHz)
- **Системная плата** EpoX 8KHA+ (VIA KT266A)
- **Оперативная память** — 512 MB DDR SDRAM PC2100
- **Жесткий диск** — Maxtor 40Mb, ATA133, 7200 об/мин.
- **Операционная система** Windows 98 SE
- **Монитор** Samsung SyncMaster 700IFT (17»)
- **Драйвера** nVidia Detonator XP Win9x-Me v23.11
- **Операционная система** — Windows 98 SE, Direct X 8.1

Участники

В роли подопытных кроликов сегодня, как и в прошлый раз, выступают шесть (что-то нас заклинило на этой цифре) видеокарт от различных производителей. Hi-end класс, как всегда, представляют образцовые карты от Asus: V8200T5 (Ti 500) и 8200T2 (Ti 200). Обе попали к нам в классическом Deluxe-варианте — с видеоходом, видеовыходом и очками виртуальной реальности. Еще три карты от постепенно набирающей популярность компании Gainward — Gainward GeForce 3 Ti/450 (Ti 200 с видеовыходом), Gainward GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample (GF2Ti с видеовыходом и памятью 4 нс.), а также ветеран нашего прошлого тестирования Gainward GeForce 3 PowerPack!!! (GF 3 с видеовходом и видеовыходом) На закуску мы решили впихнуть одного представителя касты отверженных — NONAME, а именно — Palit Daytona GeForce 3 Ti 200.

Asus V8200T5 Deluxe и V8200T2 Deluxe

Продукция фирмы Asustek не нуждается в представлении и, честно говоря, писать оду неизменной крутости и качественности их продуктов уже надоело. Но, похоже, придется...

V8200T2 Deluxe комплектуется памятью EtronTech с временем выборки 4 нс., что не соответствует референсной карте от nVidia, которая предполагает 5



нс. Такой шаг "Асуса" мог бы помочь при разгоне, однако без дополнительного охлаждения в этом случае обойтись не получится — радиаторы на микросхемах памяти отсутствуют как вид. В отличие от V8200T5 Deluxe, которая оными радиаторами укомплектована, но при этом несет на борту 3.8 нс. память (вместо 3.5 нс. положенных), что опять же мешает горячим оверклокерам погонять свои карты на внештатных частотах без дополнительного охлаждения.

Комплектация карты традиционно ударная:

- стандартное руководство пользователя
- знакомый всем владельцам продуктов от "Асуса" ASUS DVD Player 2.0
- игры Star Trek: New Worlds, Messiah, Sacrifice

и чисто deluxe'овские прибамбасы типа:

- InterVideo WinCoder (используется для захвата видео)
- WinProducer (для монтажа)
- Unlead VideoStudio 5.0 (захват/монтаж)
- виртуальные очки
- кабели composite-composite, s-video-s-video, переходник s-video-composite.

Качество TV-In/Out (чип от Philips серии 7100 — АЦП и ЦАП в одном флаконе) со времен предыдущих карт практически не выросло, так что если у вас есть GeForce 256 или GeForce 2 в deluxe-комплектации, то вы без проблем можете представить себе их качество.





3D-очки дело, конечно, хорошее, но, как пользователь в прошлом Asus 6800 Deluxe (GeForce 256 DDR), могу сказать, что штука эта совершенно бесполезная. Круто, красиво (это при условии, что у вас мощный монитор и вы сумеете хорошо их настроить), и фильмы можно в объеме посмотреть... Но ровно на один день! Погоняете вы старые игры (новые, например AquaNox, не получится — слишком уж FPS упадет) и отправите заветные очечки на полку пылиться. Проверено личным опытом.

Качество 2D, как всегда, прекрасное — в этом Asus не откажешь! С 3D ситуация, естественно, аналогичная.

Gainward GeForce 3 Ti/450, GeForce 3 PowerPack!!! и GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample

Компания Gainward уже успела зарекомендовать себя на отечественном рынке и постепенно наращивает популярность, приближаясь по уровню оной к небезызвестному Leadtek'у. По внешнему виду упаковки вся продукция Gainward не вызывает ровно никаких эмоций. Приятно, но не более. Зато сами карты сразу бросаются в глаза — прежде всего, благодаря агрессивному красному цвету текстолита. Забавно.

Комплектация карт также не вызывает особых эмоций:

- малехонькое руководство,
- универсальный диск с драйверами,
- Gainward Utility Disk (бесполезные утилиты),
- WinDVD 2000 v3.0 (самый лучший, по нашему мнению, софтверный DVD-player),
- Unlead VideoStudio 5.0 (захват/монтаж видео).

Скромно, ничего не скажешь. Кстати, мы не рекомендуем ставить родные утилиты (ExpertTool, например) от Gainward — они глючат и неприятны внешне (иконки там).

GeForce 3 Ti/450 ничем не отличается от обычного GF 3 Ti 200, кроме как наличием TV-Out, так что не покупайтесь на всякие Ti/450 — это фирменный выпендреж "Гейнварда". Хорошо разогнать эту карту у нас не получилось — сказывается пагубное влияние референса.

GeForce 3 PowerPack!!! (постоянный участник наших тестирований) несет на борту микросхемы памяти EliteMT 3.8 нс., что полностью соответствует оригиналу от nVidia. Между радиаторами и чипами памяти в этой модели наличествуют специальные термопрокладки — без их удаления никакого разгона не выйдет, а удаляя их, вы тем самым лишаетесь всякой гарантии.

GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample комплектуется 4 нс. памятью EtronTech, что служит хорошим задатком для разгона. С помощью утилиты ExpertTool можно выбрать режим работы — нормальный 200 (400) или экстремальный 250 (500) МГц, и при этом Gainward гарантирует, что карта будет работать стабильно. Браво! А мы скажем даже больше: нам удалось разогнать данную видеокарту практически до номинала GF2 Ultra, однако без дополнительного охлаждения не обошлось.

Качество TV-In/Out мы проверяли на примере GeForce 3 PowerPack!!!. Как и у "Асуса", чип от Philips серии 7100 — то есть АЦП и ЦАП в одном флаконе. Поначалу удивила оригинальная реализация VIVO на карте — в отличие



от "Асуса", есть всего лишь одно гнездо, в которое вставляется переходник со всеми возможными входами и выходами. Подобная реализация нам показалось более удобной, чем на платах от Asus — не нужно все время тыкаться из одного разъема в другой. Но, к сожалению, это не компенсирует отвратительного качества самого выхода. Во-первых, карта не держит вывод больше 800x600, во-вторых, видеовыход натурально глючит (нормально использовать его просто не представляется возможным). В-третьих, отсутствует какое-либо фирменное программное обеспечение.

После большой бочки дегтя, вылитой на VIVO от Gainward, добавим немного меда. Качество 2D у всех протестированных карт от Gainward просто замечательное! Нам оно показалось даже лучше, чем у эталонного Asustek! Честно говоря, не ожидали. В плюс Gainward идет еще наличие DVI-выхода — владельцам LCD посвящается. К 3D претензий также никаких: Max Payne, Operation Flashpoint, AquaNox — все смотрелись как надо.

Palit Daytona GeForce 3 Ti 200

Еще один производитель, представлять которого не нужно. Про "Палит" знают все, несмотря на то, что практически во всех московских прайсах он по-прежнему фигурирует как NONAME. Данная карта, скажем вам по секрету, стала настоящим хитом продаж в последние месяцы. Подкупает, прежде всего, цена — отдельные счастливчики смогли найти ее по $150 (на конец января)! Это рекорд.

Упаковка и комплектация у "Дайтоны", как всегда, без изысков — неприятная на ощупь картонная коробка (кстати, ничем не отличающаяся от обычного дайтоновского GF3!), внутри только карта и диск с драйверами. В общем, почти OEM. Сама карта выглядит достаточно убого — зеленого цвета текстолит на пару с блевотно-зеленого цвета кулером и радиаторами. В общем, эстетам тут не место — чисто папская карта.

В том, что касается памяти, карта полностью соответствует референсу от nVidia — 5 нс. марки EtronTech. При этом Palit Daytona GeForce 3 Ti 200 умудряется неплохо разгоняться даже при отсутствии дополнительного охлаждения! Хотя оно, в принципе, никогда не помешает.

А теперь о грустном. Дайтоновские карты уже бывали в нашей лаборатории, и мы не раз сталкивались с их естественным браком. Соотношение примерно 50/50 — то прекрасная во всех отношениях карта, то убожество полнейшее. На этот раз выпал последний вариант. Экземпляр, попавший к нам, просто непригоден к употреблению — в 2D на экране постоянно торчат несколько черных полос, в 3D то и дело исчезает половина изображения и некорректно отображается остальная его часть. Видеовыход аналогично. Но это у нас! Купленная на днях для нужд редакции карточка оказалась более чем приемлемым экземпляром — как по производительности, так и по качеству. Так что стоит попробовать — брак можно и поменять. Добавим еще, что существуют версии с DVI-выходом и без оного. Говорят, что с DVI гонится хуже.

Тестирование

Для тестирования мы отобрали: 3DMark2001 (как представитель синтетических тестов), Serious Sam: The First Encounter (как одного из самых требовательных представителей "старых" игр), Return to Castle Wolfenstein (как образчик новой версии движка Quake3, оригинал которого нам до смерти надоел), DroneZ (как первый игровой benchmark с шейдерами) и AquaNox (как первую игру, использующую все возможности GeForce 3).

Athlon 1200/Athlon XP 1800+	3DMark2001	Serious Sam	Return to Castle Wolfenstein	DroneZ	AquaNox
Asus V8200T5 Deluxe	5697/5821	53/105	62,2/115	59/62	46,8/60
Asus V8200T2 Deluxe	5151	48.2	73	58.08	37
Gainward GeForce 3 Ti/450	5109	45	63	55	38
Gainward GeForce 3 PowerPack!!!	5371	54	61.2	59	43
Gainward GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample	3935	49	65,4	56	19
Palit Daytona GeForce 3 Ti 200	5279	46	63	58	41

Тест 3DMark2001 проходил при полных настройках в Batch-режиме.

Serious Sam показывал все свои способности по загрузке видеокарт в версии 1.05 на DemoMP2, входящей в стандартную поставку игры.

Wolfenstein замерялся на демке checkpoint.dm_57, которая входит в комплект программы Wolf Demo Player 1.03 (*www.demoshowcreator.com*) при выкрученных до предела настройках.

FPS в DroneZ замерялись путем использования встроенного в них benchmark'а с выкручиванием всех настроек на максимум.

Поскольку AquaMark (тест на движке AquaNox) официально еще не вышел, в качестве теста мы решили использовать саму игру в апогей ее графического буйства. Апогеем сим, по нашему мнению, является взрыв большого корабля в начальном ролике последней миссии. В этот момент в кадре присутствуют и многополигональный объект, и огромное количество эффектов, что очень сильно загружает видеокарту.

На этот раз мы отказались от 16-битного цвета, как архаизма прошлого тысячелетия. Сейчас уже не те времена, не те скорости — никто уже не играет в 16-битном цвете на ТАКИХ видеокартах. По той же причине мы ограничились разрешением 1024x768. Компрессия текстур была включена, будь то S3TC или еще что-нибудь. Анизотропия во время тестов была включена там, где это возможно. Анти-алиасинг выключен.

Подробный отчет о тестировании в 3DMark2001 и все конфиги/демки, использовавшиеся в тестах, вы можете найти на нашем диске.

Итоги

Странные метаморфозы произошли с RtCW при тестировании Asus V8200T2 Deluxe (обратите внимание — результат даже выше, чем у GeForce 3 Ti 500). Мы переставляли карты несколько раз — результат был один и тот же. Подумали было, не поехала ли у нас от многочасового тестинга крыша, но это был именно Ti 200, что и подтвердили основные результаты. На старых играх крайне удачно показал себя Gainward GeForce 2 Ti/500 XP Golden Sample, но на новых он буквально захлебнулся, что отчетливо показывает AquaNox.

Великолепные результаты для NONAME-продукции показал Palit Daytona GeForce 3 Ti 200 — это заметно в AquaNox, где он умудрился опередить коронованный Asus!

Выводы

Осталось сделать выводы из полученных результатов и наконец-то ответить на извечный вопрос "что брать"? Первое, и это очевидно, — GF2 изжил себя, а потому приписка "Ti" тут ему особо не поможет. Учитывая, что цена на него в среднем на $40 ниже, чем у Ti 200, а если брать в расчет еще и "Дайтону", то, может, даже на все $50, он — однозначный аут. Что касается GF3, то тут нужно смотреть на результаты современных игр и 3DMark2001. На последнем очень хорошо прослеживается разница в производительности между картами Ti 200/GF3/Ti 500, однако фактически 3DMark далек от реальных игр, как Владивосток от Москвы. В реальных же испытаниях Ti 500 совершенно не оправдал своей экстремальной цены. Выкладывать на $200 больше из-за 8 fps в AquaNox я лично не согласен.

Единственное, над чем стоит призадуматься, — брать Ti 200 или обычный GF3. В принципе, разница опять слишком велика по цене и слишком мала на деле. Как итог, наш выбор — Ti 200.

Что же касается конкретного производителя, то тут все перед вами. Если вам нужна карта с VIVO, то наш совет — Asustek, хоть на $20-40 дороже, но зато стопроцентно стабилен. Можно попытать счастья у Gainward, но есть сильная вероятность того, что вы купите себе самый настоящий геморрой за немаленькие, в общем-то, деньги.

Для тех, кому просто нужна недорогая карточка для игр, имеется выбор: либо попытать счастья у Palit Daytona (о возможных результатах мы вас предупредили), либо прикупить Gainward на Ti 200 (без VIVO).

Тем, кто придерживается распространенного убеждения, что "процессор сейчас не главное", советую обратить свое внимание на Asus V8200T5, протестированный в паре с Athlon XP 1800+. ■

Благодарим компанию "Атлантик Компьютерс" (*www.atlantic.com*) за предоставленные видеоплаты Gainward и Palit.

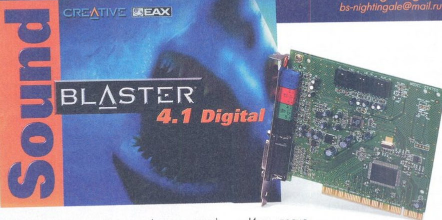
Земной поклон "Техмаркет Компьютерс" (*www.techmarket.ru*) за предоставленную продукцию компании Asus.





Creative Sound Blaster 4.1 Digital

Nightingale
bs-nightingale@mail.ru



Представим себе следующую бытовую ситуацию: вы — обладатель новенького, буквально пару часов назад купленного компьютера. Торжественная музыка играет в вашей счастливой голове, и а капелло вторят ей голоса домашних, когда, отягощенный драгоценной покупкой, вы торжественно вваливаетесь по месту прописки. Барабанная дробь сопровождает первое нажатие кнопки Power, и громогласные аккорды духового оркестра финализируют запуск любимой компьютерной игры. И тут... Послышалось, или в общую гармонию действительно влился какой-то диссонанс? Но нет. Вот кто-то опять "пустил петуха"... И в этот момент (пора бы уже) до вас медленно, но верно доходит. А что это, собственно, за хрипы доносятся из колонок? Конечно, монстры по сути своей хрипят, но этот конкретный звук больше смахивает на первые признаки хронического метеоризма. Ага... Про звуковую карту в пылу восторга никто и не вспомнил...

Встроенный на материнскую палату AC'97 кодек тянет на оппортунистское "неплохо", но при переходе к качественной оценке избалованный слух тут же выявляет непотребные помехи, какофонию и всеобщий разброд звуковых каналов. Конечно, в качестве альтернативы всегда остается Creative Audigy Platinum 5.1, на который денег точно не хватит, но мечтать, слава богу, не запрещено. Что делать? Смириться и заткнуть уши ватой или все-таки предварительно свернуть их бантиком, а потом замотать изолентой и все равно заткнуть ватой? Или все же смирить порыв и дочитать (в моем случае дописать) эту статью до конца? Потому что компания Creative как раз имеет предложить нечто, способное удовлетворить ваши (то есть наши) меломанские потуги по достаточно скромной цене. Речь о новой звуковой карте Sound Blaster 4.1 Digital...

Хэй, диджей! Долби Сурраунд!

Что означают цифры 4.1 в названии платы? А означают они то, что Sound Blaster 4.1 поддерживает такую модную фишку, как Dolby Digital 4.1. Это, конечно, не "хайэндовый" 5.1, о котором мы писали в прошлом номере (обзор SB Audigy), но для игр, в принципе, самое оно. Если DD 5.1 включает в себя 2 фронтальных канала, 2 задних, 1 центральный + сабвуфер, то у 4.1 нет центрального канала, который в принципе не нужен для игр, так как используется в основном для передачи человеческого голоса — например, при просмотре DVD-видео. Настоящему же геймеру в первую очередь надо, чтобы басы были помощнее и чтобы монстры, единожды издав боевой клич в левом коридоре, не появлялись в загадочном молчании из правого. То есть, если вам нужен хороший звук по низкой цене, то разумнее взять систему на базе 4.1, оставив 5.1 на поживу любителям домашних кинотеатров.

Итак, посмотрим, что же это за чудо. Коробка — одна штука, картонная с логотипами EAX и Creative. Имеется надпись: "*The best all-round Solution for Games and Digital Audio*". В переводе на общеупотребимый русский сие значит, что карточка предназначена для игр и цифрового звука (то есть для геймеров). Плата нежно-зеленого цвета, по внешнему виду чем-то похожа на SB 512 PCI. Имеется пять разъемов: Line-in, Mic, front out и rear out (который, если верить руководству, является также и SPDIF выходом) и стандартный game/midi порт. Помимо самой платы, в коробке находятся два компакта — один с драйверами, а другой с играми Midnight GT и Rage Rally.

Встроенный в SB 4.1 чип CT5880 (для справки: в Live! используется EMU10K1) поддерживает все стандартные функции вроде Wave Table, использующего оперативную память для синтеза звуков (важный факт для всех пишущих музыку на компьютере). Драйвера имеются практически для всех распространенных сейчас операционных систем. Для нас наиболее важной является поддержка всей линейки Windows — то есть Windows 95/98/Me/NT/2000/XP.



Технические характеристики звуковой карты:

— таблично-волновой синтез
— 128 General midi и GS инструментов
— поддержка DirectSound и DirectSound3D
— EAX в двухколоночном режиме
— расширенное объемное звучание в двухколоночном режиме (эффект расширения стереобазы, за счет чего звучание становится объемнее. Обычно на мини-системах называется Incredible Surround, 3D Surround или Spatial)
— эффекты реверберации и эха
— использование оперативной памяти под сэмплы
— частоты от 5KHz до 48KHz
— полная совместимость со стандартом Sound Blaster и MPU-401

Системные требования:
— процессор Pentium 133 или выше для Win95/98 и Pentium 166-200 для Win Me/2000
— 16 Мб оперативной памяти и выше
— наушники или колонки



Мы использовали следующий тестовый стенд:

Процессор — Athlon 1000 MHz
Материнская плата — Chaintech 7KJD
Память — 256 DDR SDRAM
Видео — Asus V7700 GeForce2 Pro
Жесткий диск — 40 Gb IBM IC35L040AVER07
Акустика — совершенно замечательные колонки Creative Cambridge SoundWorks FPS1600.

Для тестирования использовались игры Max Payne, Red Faction, Return to Castle Wolfenstein, Need for Speed: Porshe Unleashed, Independence War 2, Quake 3 и American McGee's Alice, а также набор MP3-композиций разных жанровых направлений.

Установка прошла очень быстро, быстрей, чем у Live!, и это понятно, так как с той же Live Player 5.1 устанавливается масса софта, ну совершенно не нужного обычному пользователю. В финале нам традиционно предложили перезагрузиться. Звук при последующем старте Windows продемонстрировал, что инсталляция закончилась успешно. Никак шумов и незаказанных спецэффектов замечено не было.

(От редактора: далее рассказ будет вестись от первого лица автора, так как колорит и эмоции процесса тестирования являются лучшей характеристикой любого устройства).

Для начала запускаю альбом Oomph! — "Plastic" и, разумеется, делаю звук погромче, дабы оценить басы и сопутствующие им частоты. Звук на редкость хорош, что не может не наводить на мысль о намеренной провокации. Теперь выключаю все посторонние источники децибел и выкручиваю громкость на полную катушку. Ага! Ни малейших признаков шума, свойственного дешевым аудиокартам. Ощущения неописуемые, хотя и на бумаге непередаваемые. Как говорится, это надо слышать! Башню срывает и уносит в далекие дали...

Далее идут игрушки. Для затравки запускаем Max Payne. Включаем... Башня находится все там же, где и была, то есть недалеко, но и не на положенном месте. Ощущение, будто враги находятся в комнате и сейчас в дверь постучатся соседи с нарядом милиции, чтобы спасти меня от банды грабителей. Когда я запустил 3DMark 2001 и, выйдя из комнаты, услышал звук падающих на пол гильз, я на полном серьезе подумал, что это у меня из кармана падают ключи вперемешку с мелочью...

EAX с его реверберацией чувствуется очень хорошо. Ощущения можно описать примерно так: "Иду... Чего-то слышу. Очевидно, шаги. Справа за стеной. Бегу туда... Очередь из автомата. Труп...". И так, извините за тавтологию, все время. Возникают крамольные мысли о том, необходимы ли вообще пять колонок в играх и нужно ли тратить на это деньги. На мой скромный и непредвзятый взгляд — для игр четырех колонок в паре с сабвуфером и SB 4.1 хватает на все сто.

Акустика

И кстати, о колонках. Акустика, как было уже сказано, родная от Creative. Особенно понравилась упаковка: открыв коробку и начав распаковывать это чудо, пришлось разворачивать около 15 маленьких пакетиков и порядка 20 (!) скруток на проводах. Видимо, это защита от пылевых бурь, а также других природных катаклизмов вроде Гольфстрима и извержения вулкана Везувий. Сателлиты выглядят неплохо — черная пластмасса, и к каждому прилагается маленькая подставка. Сабвуфер весь из себя черный, квадратный и деревянный, динамик закрыт черной сеткой. На задней панели есть регулятор мощности басов. К нему прилагается маленькая дисташка с регулятором звука, которая подключается к сабвуферу специальным проводом. Впоследствии ее можно прилепить куда-нибудь на монитор или системник (даже липучка для этого есть).

Плавно переходим к музыкальной части тестирования. Для начала пускаю классику. Звучание нормальное, но не дотягивающее до характеристики "хорошее". Классика вообще звучит "хорошо" и "отлично" только на hi-end системах, так что скромняге SB 4.1 в паре с FPS 1600 тут ловить нечего. Дальше идет хардкор, с его басами и скоростью. Ага, вот тут наша звуковая система проявляет себя в полной красе. "Там-там-там-Трям-Трям-Бумс"... Вжимаешься в спинку кресла и замечаешь, что подпрыгиваешь вместе со стеклами, которые почему-то звенят и дребезжат. Теперь неплохо бы поставить что-нибудь металлическое. Включаю Nightwish — и чуть не падаю со стула, так как громкость в тот момент была выставлена на максимум, и ветер из сабвуфера фактически унес меня на расстояние полметра. Тут я, конечно, преувеличиваю — на самом деле при большой громкости из вуфера просто выдувается сильный поток воздуха (который, кстати, добавляет в процесс прослушивания достаточно забавные, "интерактивные" ощущения).

Как общий итог тестирования, отдельно хочется отметить басы. Независимо от стиля, они очень сочные и не гулкие, что свойственно более дорогим аудиосистемам.

Итоги

Creative не зря советует использовать SB 4.1 в паре с акустикой собственного производства. Дуэт, состоящий из SB 4.1 и качественной четырехколоночной системы, — это то самое "оно", необходимое среднестатистическому геймеру для полной мультимедийной нирваны. Факт — очень качественный звук в играх и при прослушивании музыки. На всякий случай еще раз оговорюсь, что если вы хотите сделать из своей машинки домашний кинотеатр и предъявляете абсолютные требования к звучанию классических музыкальных композиций — то лучше отдать предпочтения Dolby Digital 5.1, звукеру Audigy и системе из пяти колонок. ■

За предоставленную звуковую плату и акустику FPS 1600 редакция благодарит Восточно-европейское представительство Creative Labs в Варшаве (www.europe.creative.com).



Константин Артемьев
MasterK@igromania.ru

РАЗГОН №1

С этого номера в рамках "Железного цеха" мы открываем новый раздел, посвященный проблемам разгона компьютерного железа. Актуальность его, я думаю, очевидна, ибо "ковать мегагерцы из воздуха" хотят все, но как это делается на практике, знают лишь единицы.

*Почта "Железного цеха" наглядно демонстрирует, как жаждет играющий народ "бесплатной" производительности и как при этом боится ошибиться, получив вместо гигагерцового Титана кусок обгорелого кремния. Если раньше каждый второй мог считать себя оверклокером, переткнув одну перемычку на материнке, то теперь, наслушавшись историй про "черный, черный Duron", глянув на разнообразие настроек в **BIOS** и оценив выбор кулеров в магазине, геймер поневоле приходит к выводу, что все далеко не так просто... И что уж лучше уж **650 МГц** в кулаке, чем **1 ГГц** в небе...*

Мы, со своей стороны, думаем несколько иначе, однако своего мнения навязывать не хотим. Конечное решение "гнать иль не гнать" должен принимать сам читатель. А наша задача — помочь ему в этом. Не подтолкнуть или, наоборот, отвратить, а именно помочь. В этом мы видим цель новой рубрики "Разгон" и именно поэтому под ее заголовком будет раз и навсегда прибита следующая фраза:

ВНИМАНИЕ! Редакция и авторы статей не несут никакой ответственности за работоспособность и сохранность комплектующих при работе в нештатных режимах. Все действия, описанные в статье, являются не более чем изложением нашего собственного опыта, и повторять их вы можете только на свой страх и риск.

История

История разгона процессоров корнями своими восходит к далеким временам ЦПУ **Intel 286**. Вполне возможно, что точка отсчета взята неверно, и что разгонять процессоры стали намного раньше, скажем, на "Спектрумах" или "букашках" (забытый ныне **БК 0010/11М**). Думается мне, тогда разгоном занимались лишь энтузиасты, не чуравшиеся пинцета и паяльника и назубок помнившие принципиальную схему своего ПК. Собственно, владельцам 286-ых компьютеров тоже изредка приходилось прибегать к паяльнику, но значительно реже, так как именно на этой платформе появились первые аппаратные и программные средства, позволявшие разгонять ЦПУ без экстраординарных способностей к электронике.

Технологии, которые позволяли разгонять процессор, совсем не прибегая к паяльнику, появились несколько позже — в архитектуре **Intel 386**. Однако лишь в 97-98 годах оверклокинг действительно "пошел в народ". Славные времена, когда непуганые юзеры весело и непринужденно разгоняли **Пентиумы ММХ** и **AMD K6** на 20-50 МГц, обходясь одной лишь термопроводящей пастой и малой толикой везения.

Всенародную любовь завоевал в свое время процессор **Celeron**, ознаменовавший золотой век оверклокинга. Первые прототипы этого ЦПУ (**Deshutes/Mendocino**) на практике воплотили в жизнь мечту о халявных мегагерцах. Любой не страдающий хроническим невезением геймер мог прибавить к любимому **Quake II** десять-двадцать фэпээсов без особых усилий. Соотношение пригодных для разгона ЦПУ составляло **10/2**! То есть каждый пятый **Celeron 300A** "легким движением руки" превращался в **Celeron 450A**...

К сожалению, после успеха **Celeron 266** и **Celeron 300A** интерес к разгону слегка упал (по крайней мере, у нас в России). Последующие модели процессоров разогнать было значительно сложнее. Они быстро перегревались, обладали меньшей устойчивостью и требовали специальных материнских плат (некоторые специфические параметры **BIOS**). В то время купить качественный кулер было серьезной проблемой. Индустрия еще не воспринимала оверклокеров всерьез, и нестандартные устройства для эффективного разгона выпускались очень малыми партиями (за большие деньги).

На сегодняшний день ситуация несколько изменилась, и перспективы для оверклокеров открываются самые радужные. Судите сами: большая часть современных процессоров легко поддается разгону (кроме разве что **VIA C3**), позволяя безболезненно увеличить производительность на **20%-30%**. На рынке появилось много специализированных кулеров, которые при наличии небольшой зеленой денежки способны устроить вашему процессору рай в шалаше с кондиционером. Наряду с этим, игры становятся прожорливее, и чтобы поспеть за их аппетитами, геймерам приходится менять свои ЦПУ чуть ли не каждый месяц.

Из всего вышеперечисленного можно сделать три достаточно логичных вывода. Первый — "ну их всех на". Заключается в бессильном опускании рук и постоянном самоубеждении, что "мой **Pentium 200** все равно круче всех". Второй — "а я клад нашел". Полностью противоположен первому и предполагает массовые закупки всех процессорных новинок. Третий — "ямщик, разгони лошадей". Созвучен теме нашей новой рубрики и состоит в вечном поиске потерянных производителями мегагерц. Мы, как вы, наверное, сами понимаете, выбираем третий.

Разгоним, догоним и перегоним...

Новички железячного дела наверняка заинтересуются: "Как же это можно гнать процессоры? Как производитель допускает этакое хулиганство? Почему один **Duron 650** разгоняется до **900** МГц, а другой, точно такой же, нет?" Охотно объясню.

Дело в том, что, когда процессор покидает конвейер, его рабочая частота еще не известна. Она определяется позднее и зависит от множества факторов (от качества сборки, возможных огрехов и допусков, электрических свойств самого кристалла). Доподлинно известно, что во всем мире не найти двух абсолютно одинаковых микросхем. Даже произведенные на одной линии, но с разницей в секунду, процессоры будут чем-то отличаться друг от друга.

В партии с одного конвейера выбирается для тестирования несколько одинаковых процессоров (сколько именно, доподлинно не известно, производители упорно скрывают эту информацию). Тестирование проводится в экстремальных по напряжению и температуре условиях, и именно по его результатам определяется оптимальная тактовая частота процессора (то есть частота, при которой процессор долгое время работает стабильно). Именно этой частотой в итоге маркируется вся партия. **То есть процессор Duron 600 (как вариант) фактически отличается от Duron 700 только маркировкой!** Вполне естественно, что частота процессора выбирается с запасом надежности в **10%-15%**. Именно это обстоятельство и делает разгон процессоров возможным

Но если конструктивно процессоры разных частот, но одной линейки не отличаются, как же тогда они определяют, на какой частоте работать? Дело в том, что это вовсе не прерогатива процессора. Тактующий сигнал (от которого напрямую зависит тактовая частота) подается на процессор со специальной микросборки на материнской плате, которая называется **задающим генератором**. Так как современные материнские платы рассчитаны на работу с процессорами разных частот, то должен быть предусмотрен какой-то механизм, с помощью которого можно подстроить частоту задающего генератора под конкретный процессор. И такой механизм, разумеется, есть.

Тактовая частота процессора зависит от произведения **тактовой частоты системной шины** на так называемый **множитель**. Например, при тактовой частоте шины **100 МГц** и множителе **8** мы имеем частоту процессора **100x8=800 МГц**. Но кто нам мешает задать не реальную тактовую частоту процессора, а чуть большую? Сделать это можно как повышением частоты системной шины, так и увеличением множителя. Например, при той же частоте системной шины и множителе **8,5** мы получим частоту процессора в **850 МГц**, то есть на **50** МГц больше! Или же, изменив частоту шины на **133** МГц, мы получим **1064** МГц, то есть целый гигагерц!

Какие при этом могут быть последствия? Ну, во-первых, любой специалист-радиоэлектронщик сразу вам скажет, что работать процессор, возможно, будет, только вот как долго — неизвестно... При повышении частоты срок службы процессора однозначно сократится. Сработает эффект "деградации кремниевой структуры".

По статистике, срок службы современных процессоров составляет примерно **7-9 лет**. При увеличении тактовой частоты на **50%** срок службы сокращается в среднем на **50%-60%** и составляет **2,5-3 года**. Согласитесь — немало. При современных темпах развития технологии ваш "деградировавший" процессор устареет гораз-

до раньше, чем возникнет хоть какая-то вероятность его выхода из строя. Так что, если вы не собираетесь делать из своего компьютера тотем для потомков, то думаю, эта проблема вам не страшна.

Другая страшилка бывалых железячников состоит в том, что при попытке превысить разумно допустимый предел разгона процессор просто сгорит. Как говорится, "се ля ви". Надо было быть скромнее.

Неумолимая статистика показывает, что в среднем при разгоне выходят из строя около **0,1%** процессоров. То есть при произвольном разгоне сгорает только **один процессор из тысячи**! Много это или мало — не знаю. Всегда есть вероятность, что ваш процессор как раз и окажется тем самым — "тысячным". Единственный способ уменьшить риск — это усвоить несколько основополагающих правил оверклокинга.

Во-первых, из-за увеличения частоты процессора повышается его тепловыделение. То есть — нужен мощный кулер и качественный большой радиатор. Кроме того, чтобы обеспечить процессору должное охлаждение, радиатор должен тесно примыкать к верхней части корпуса процессора (чтобы теплопередача была максимальной). Для этого применяют специальную термопасту. Купить ее можно в любом радиоэлектронном или компьютерном магазине. Стоит она копейки, и при этом позволяет в полтора-два раза улучшить охлаждение процессора. Наносите пасту тонким слоем на проц, присобачиваете сверху радиатор, и вуаля — дело сделано; процессор готов к разгону.

Правильное охлаждение не гарантирует стабильной работы процессора. В некоторых случаях требуется дополнительная настройка параметров ЦПУ в BIOS материнской платы. Проблема кроется в том, что при увеличении частоты увеличивается потребляемое напряжение, и уровень логического сигнала становится недостаточным. Эта проблема решается путем повышения напряжения питания процессора на 0.1-0.2 В. **Делать это следует очень аккуратно**, так как завышенное напряжение гораздо опаснее для процессора, чем нестандартная частота. Достаточно одной десятой вольта, чтобы сжечь ядро центральной микросхемы.

Нас не догонят!

Думаю, что не открою Америку, если скажу, что разгонять можно не только процессоры. Оверклокингу подвергаются практически все части компьютера — от оперативной памяти, видеокарты и винчестера до таких, казалось бы, неразгоняемых компонентов, как звуковая карта, монитор и даже мышь. Главное — это правильный подход к вопросу. Если в одном случае хватает простого изменения настроек BIOS, то в другом понадобятся умелые руки и паяльник. Практика показывает, что суммарную производительность компьютера за счет одновременного разгона всех разгоняемых частей можно увеличить на **100%-150%!!!** И это не вкладывая практически ни копейки! А если еще немного потратиться на хорошее охлаждение, то результат может оказаться еще лучше.

Не стоит забывать о том, что в вашем компьютере не один, как думают многие, а как минимум 3-4 процессора. Собственные процессоры есть на большинстве современных видеокарт (линейка GeForce), на многих профессиональных звуковых картах (Creative Audigy, Live!), в модемах ("программные" модемы не в счет) и много где еще.

Все эти дополнительные процессоры тоже можно разогнать. Причем их потенциал разгона гораздо выше, чем у CPU. Осуществлять их разгон можно через BIOS либо с помощью специальных утилит.

Думаю, что хорошим финалом статье и первому выпуску рубрики послужил бы следующий, придуманный лично мною, лозунг: **"Помните, товарищи, — наше дело правое! Мы не хотим зависеть от курса почесывания левой пятки правым ухом нерадивых разработчиков! Мы сами хозяева своего тела... пардон, компьютера. Да здравствует разгон, товарищи!"** (с) ■

Эта статья ни в коем случае не может претендовать на полноценное руководство к действию. Ее цель — сообщить новичкам железячного дела о таком замечательном явлении, как разгон, и о том, стоит ли его подавать с кетчупом или соевым соусом.

Как вы уже поняли из предисловия, статья знаменует собой открытие в **"Игромании"** новой рубрики, целиком и полностью посвященной разгону компьютеров. Именно компьютеров, а не только процессоров. В ближайших номерах "Мании" мы опубликуем конкретные пошаговые руководства по разгону процессоров разных типов и разных фирм, дадим советы по тестированию разогнанных систем, оптимизации BIOS, разгону видеокарт, винчестеров, портов, оперативной памяти, звуковых карт и многого другого. Вполне возможно, что мне удастся заставить Горячева работать на два лагеря — и в рубрике появится "Разгоряченная линия", занимающаяся исключительно вопросами разгона.

Вопросы присылайте на **razgon-faq@igromania.ru**

Intel Pocket PC Camera

"За стеклом"...

Дядя Федор
fedor@igromania.ru

Intel Pocket PC Camera — это портативная цифровая видеокамера с возможностью покадровой съемки. Устройства такого класса принято называть "веб-камерами", что в принципе достаточно точно характеризует основную сферу их применения. С помощью Pocket PC Camera пользователь может организовать видеочат (как вариант, видеоконференцию), записать собственный видеоклип, снять статическую фотографию или организовать живое вещание видеопотока в Интернет. В принципе, список возможностей на этом не заканчивается и в зависимости от программного обеспечения может быть значительно расширен (например, составление онлайнового фото- или видеоальбома). На данный момент PC Camera можно свободно приобрести в Москве и регионах по средней цене 130 долларов.

Первое впечатление

Привлекательная коробочка, раскрашенная корпоративными цветами компании Intel, с прозрачной пластиковой вставочкой, за которой ясно угадывается нечто компактное и симпатичное, похожее на обычный фотоаппарат-мыльницу. Так выглядит Retail-вариант Pocket PC Camera. Внутри, после недолгого процесса распаковки, была обнаружена сама камера, небольшой напоясный чехольчик для нее, четыре батарейки, два компакт-диска, USB-кабель и красочное руководство на нескольких языках (кроме русского, разумеется). Дизайн самого устройства нам, в принципе, понравился. Немного покоробила некоторая внешняя простота и "игрушечность" корпуса. Но так как продукт сам по себе развлекательный и предназначен для широкого возрастного спектра, мы постарались не обращать на этот факт внимания. Зато обратили внимание на батарейки и на то, что камера легко снимается с подставки. Как выяснилось практически сразу, — Pocket PC Camera не является в строгом смысле веб-камерой. Если подходить формально, то это простенький цифровой фотоаппарат с возможностью видеосъемки. При этом все снятые материалы сохраняются во встроенной памяти устройства. Объем 8 Мб позволяет хранить до 100 фотографий в разрешении 640x480 или около двенадцати видеоклипов длительностью до 10 секунд.



Установка

Для подключения к компьютеру Intel Pocket PC Camera использует интерфейс USB, что лично для меня с недавних пор стало синонимом "простоты и удобства". Процесс инсталляции занял ровно пять минут и состоял из установки ПО, перезагрузки и подключения кабеля к компьюте-

ру. Тут, правда, надо отметить один неприятный момент. Программное обеспечение, входящее в комплекте поставки, к сожалению, не поддерживает Windows 2000/XP. Это, конечно, не очень страшно, однако для пользователей, уже перешедших на новые операционки от "Микрософт", может стать серьезной проблемой.

Личное

Pocket PC Camera — это компромисс. Это оптимальное и очень сбалансированное соглашение между функциональностью и аппаратными возможностями. Компания Intel очень верно поняла и оценила чаяния пользователей, включив в комплект поставки массу разнообразнейшего и полезнейшего софта, Все, что нужно для начала полноценной работы, уже есть в комплекте. И даже более того, вам понадобится несколько дней, чтобы более или менее освоиться со всеми функциями этой замечательной камеры.

Одной из самых интересных возможностей, предоставляемых Pocket PC Camera, на наш взгляд, является видеочат. Поэтому тесты начали именно с него. Для этого мы разместили две камеры в разных помещениях редакции. Одну установили над компьютером верстальщика, а другую прицепили к монитору главвреда... Результаты превзошли все наши самые смелые ожидания. Во-первых, ровно на 49,6% повысилась работоспособность верстального цеха. Каждый раз, когда измученный работой товарищ пытался откинуться в кресле и немного расслабиться, он постоянно натыкался глазами на суровый главвредовский лик, отрицавший всякую возможность отдыха в рабочее время. Бедняга тут же вновь бросался в работу, как в омут, и с удвоенной силой скакал по менюшкам и кнопулькам QuarkXPress. Как выяснилось позднее, делал он это абсолютно зря... Дело в том, что наш не в меру продвинутый главный, полюбовавшись ровно пять минут на анимированное изображение работающего верстака, отключил сессию видеосвязи... При этом зачем-то нажав на кнопку снятия снэпшота... Соответственно, весь долгий рабочий день на экране EЦNetranner'а транслировалась статичная картинка застывшего в вечном укоре главвредовского фейса...

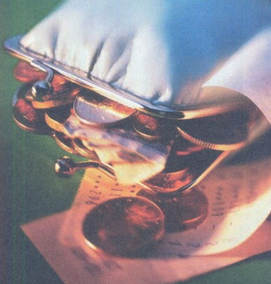
Второй этап тестирования протекал менее весело, однако не менее плодотворно. Наш отважный тестирующий состав сделал несколько видеозвонков в Америку, отправил три "живых" открытки знакомым девчонкам, разместил целую фотосессию в Интернете и устроил небольшую онлайновую видеотрансляцию редакционной жизнедеятельности. Все это было проделано с помощью программного обеспечения, входящего в комплект Intel Pocket PC Camera.

В качестве резюмирующего, финального слова хочется сказать следующее. Pocket PC Camera — это простое, удобное и очень функциональное устройство, выходящее за рамки понятия "веб-камера". Во многом эту характеристику формирует набор ПО, имеющегося на двух комплектных CD. Если вы являетесь владельцем скоростного Интернет-канала и устали от безликого "текстового" общения, если мечтаете устроить собственный вариант шоу "За стеклом", если чувствуете в себе режиссерские задатки, то этот продукт именно для вас. Чистой вам картинки и множества интересных сюжетов.

Редакция благодарит компанию "Валга" (www.valga.ru) за любезно предоставленные два (!) экземпляра камеры на тестирование. ■

Дядя Федор (fedor@igromania.ru)

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ



От автора

Сегодня на повестке дня — самая дешевая конфигурация на основе процессора Pentium 4. По недавно сложившейся традиции она помещена в категорию "Минимальная конфигурация". Неимоверными усилиями цена на готовый компьютер доведена до 560 у.е. В жертву стоимости принесена материнская плата. Так как самым дешевым P4 на данный момент является Socket 423 процессор на частоте 1300 МГц — в качестве единственной недорогой альтернативы выбрана плата на основе чипсета VIA P4X266. Причины просты: поддержка 423-его сокета и цена менее 100 долларов. Мы долго не хотели включать это крамольный, преданный анафеме (Intel судится с VIA, и судьба P4X266 покрыта мраком) набор, но ценовая политика других компаний не оставила нам выбора. Так что встречайте — самый дешевый игровой компьютер на Pentium 4, с "волчьим билетом" от официального Intel. В плюсе — цена, в минусе — возможная смерть чипсета и как следствие, отсутствие поддержки унд невозможность апгрейда.

Теперь хочу немного пройтись ногами по гневным письмам отдельно взятых критиков. Критика номер раз: "Ваши цены придуманы! По ним невозможно ничего купить". Неправда. Можно, но придется побегать. Шаг первый — заходите в инет и исследуете сайты фирм-продавцов (их очень много). Выбираете, где дешевле — и начинаете бег. Купить все в одной фирме практически невозможно по причине несхожего ассортимента и плавающей цены. Назвать конкретные адреса не могу — так как это уже будет реклама.

Критика номер два: "Я зашел в фирму, и мне сказали, что все ваши конфигурации — отстой!" Согласен. Будь я продавцом, полу-

чающим процент с каждой продажи, я бы тоже сказал, что "все — ламаки", а "вот у нас как раз есть то, что вам нужно, и по реальной цене". Такова жизнь. Я пишу человеку неоднократно проверенную конфигурацию, а он идет в первый попавшийся магазин, где после часовой лекции покупает совсем не то, что хотел, и в два раза дороже. Просто на складе не оказалось нужной железки, находчивый менеджер сказал, что написанная на бумажке конфига — глючная лажа, и сломленному энергичным напором покупателю впаривается то, что есть на данный момент. Менеджеру — премия, покупателю — уверенность, что его не обманули, а мне — телефонная обида и фраза "Федор — ламак". ■

"Минимальная конфигурация"

Категория дешевле некуда

На процессоре Intel Pentium-4

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: EliteGroup P4VXAS (Socket423, VIA P4X266, AGP, Audio, U100, 3 DDR DIMM, ATX)	86,5
Процессор: Intel Pentium-4 1300E 256k (400MHz bus, Socket423)	114
Вентилятор: Pentium 4/Socket 478 NW1	8
ОЗУ: Hyundai DDR 128 Mb (pc-2100) 133MHz/266Mbps	40
ПЗУ: 20, 4 Gb Samsung SV2002H UDMA100	71
Видеоплата: NONAME 32Mb AGP GeForce 256 SDRAM	37,5
Дисковод 1: CD-ROM 48-sp Cyber	27
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MidiTower 46-GA LT ATX (Pentium-4 ready)	31
Монитор: MacroView M15-III/mp512 (15", 0.28, OSD)	128
Клавиатура: Sven 300 PS/2 Slim (DLK-9820)	4,5
Мышь: Mouse PS/2 (2-but)	1,74
Колонки: Dialog M-691bc 120W	5
Итого:	564,24

"Дешево и сердито"

Категория до 500$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7AJA2-100 (Via Apollo KT133A, ATX, 3DIMM, Sound, UDMA100)	76
Процессор: AMD DURON 950MHz (200 MHz, Socket A)	49
Вентилятор: AMD Duron Smart fan (6000 об/мин).Ball N24B	3,5
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	31
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	52
Дисковод 1: CD-ROM 52x Samsung	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Звуковая карта: MEDIAFORTE+FM RADIO PCI "Quad X-TREME"	29
Итого:	378,5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: Epox EP-3PTA (Socket370), i815EP, AGP, Audio ATX	76
Процессор: Intel Celeron 800MHz (128k L2 cash, 100 MHz, box)	55
ОЗУ: 128Mb 6ns SDRAM (PC-133) Hyundai	31
ПЗУ: 20 GB IBM IC35L020AVER07 7200rpm	92
Видеоплата: 32Mb AGP NONAME GeForce2 MX-400	52
Дисковод 1: CD-ROM 52x LG "852xB"	30
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER E-STAR 8870J ATX, 250w	35
Итого:	381

"Смерть тормозам"

Категория до 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH 7KJD (AMD761, ATX, 2DDR DIMM, Sound, UDMA100)	100
Процессор: AMD ATHLON 1000 MHz "Thunderbird" (266MHz, Socket A)	86
Вентилятор: Thermaltake "Volcano II" DU0462-7	8
ОЗУ: 256Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	71
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	103
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	96
Дисковод 1: CD-ReW Panasonic 8x/4x/32x CW-7585 IDE	69
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S506 ATX, 250w	58
Итого:	601

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: CHAINTECH CT-9BJA <Socket478, i845, ATA100, AGP, Audio, ATX>	102
Процессор: CPU Pentium-4 Socket 478 1400E 256k (400MHz bus) (Int PGA)	131
Вентилятор: Thermaltake Volcano P4 (A1119)	12
ОЗУ: 256Mb 6ns SDRAM 256 Mb (PC-133) Hyundai	59
ПЗУ: 30 GB IBM IC35L030AVER07 ATA100 7200rpm	103
Видеоплата: NONAME 64Mb AGP GeForce2 Ti TV-Out	96
Дисковод 1: CD-ReW Panasonic 8x/4x/32x CW-7585 IDE	69
Дисковод 2: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDDLETOWER IW-S508 ATX, 250w	58
Итого:	640

"Тебя я видел во сне"

Категория больше 1000$

На процессоре AMD

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ASUS A7M266 (Socket A, AMD 761, ATA100, Sound, ATX)	127
Процессор: AMD ATHLON XP 1900+ (266MHz, Socket A)	226
Вентилятор: Thermaltake "Mini Copper Orb" DU0462-9	14,5
ОЗУ: 512Mb DDR SDRAM HYUNDAI (PC2100,266MHz,CL2.5)	136
ПЗУ: 82.3 GB IBM IC35L080AVVA07-0 ATA100 7200rpm	188
Видеоплата:64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	394
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/10x/40x CD-W524E IDE	106
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	83
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-320W ATX, 300w	148
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	251
Итого:	1683,5

На процессоре Intel

Наименование	Цена в у.е.
Материнская плата: ABIT TH7-II-RAID AGP (i850, ATX, 4RIMM, Sound, UDMA100)	184
Процессор: Pentium-4 2200E (512k L2 cash, 400MHz bus, BOX, Socket 423)	591
ОЗУ: SAMSUNG 2xRIMM 256Mb RDRAM SEC (PC800, 400Mhz)	168
ПЗУ: 82.3 GB IBM IC35L080AVVA07-0 ATA100 7200rpm	188
Видеоплата: 64 Mb AGP ASUS V8200 TI500 DELUXE GEFORCE 3 DDR TV in/out	394
Дисковод 1: CD-RW Teac 24x/ 10x/ 40x CD-W524E IDE	106
Дисковод 2: DVD ROM 16(40)x PIONEER "DVD-105SZ"	83
Дисковод 3: 1.44Mb 3.5" SONY	10
Корпус: MIDITOWER ASUS FK-600 ATX 2.03, 300w	105
Звуковая карта: S.B.Creative SB AUDIGY Platinum 5.1 eX PCI Retail Kit	251
Итого:	2080





*24 часа в сутки мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться по мылу **hot-line@igromania.ru** или на форуме "Горячев ONLINE" на сайте вашего наилюбимейшего журнала **www.igromania.ru***

В прайсах постоянно фигурирует память DDR ECC, что это за память и чем она лучше обычной DDR?

Лучше тем, что стабильнее и позволяет повысить общую надежность системы. С помощью специального аппаратного алгоритма ECC (Error Correction Code — *код коррекции ошибок*) уменьшается вероятность возникновения критической ошибки, способной впоследствии привести к сбою и зависанию компьютера.

До недавнего времени память ECC использовалась исключительно в серверных конфигурациях, так как стоила достаточно дорого (в два раза дороже обычной памяти) и работала только на специализированных серверных чипсетах. Сейчас поддержка ECC есть практически во всех материнских платах, и ее стоимость практически не отличается от стоимости обычной DDR. К примеру, модуль DDR 256 Mb (pc-2100) 133MHz/ 266Mbps Hyundai стоит в розницу $77, а DDR 256 Mb ECC (pc-2100) 133MHz/ 266Mbps@CL=2.5 Samsung всего $79 (цены действительны на момент написания). Другими словами, если у вас есть пара-тройка лишних баксов и в мануале к материнской плате прямым текстом указана поддержка ECC, то покупка данной памяти является без сомнения мудрым решением.

Собрался приобрести AMD Athlon, в магазине мне предложили несколько моделей. Что это за модели, и какую из них выбрать?

На данный момент в Москве (и регионах) реально можно купить четыре типа процессоров AMD Athlon. Первый — "слотовый" Athlon, предназначен для установки в разъем Slot A. Устаревшая модель, снятая с производства некоторое время назад. Привлекателен только для очень дешевых конфигураций или в качестве апгрейда для обладателей Slot A материнских плат. Второй тип — AMD Athlon Thunderbird для разъема Socket 462. Средний вариант с достаточно низкой ценой и неплохой производительностью. Работает на частотах вплоть до 1,4 ГГц. Третий тип — это процессор Athlon XP. Работает на частотах вплоть до 2 ГГц (в Москве можно купить пока только 1900+) и на сегодняшний день является самым производительным настольным решением от AMD. О нем поподробнее.

Новинка производится по новому технологическому процессу и поддерживает набор инструкций SSE (ранее этот набор инструкций был только у семейства процессоров Pentium 3/4 и Celeron). Цифры в названии процессора говорят не о его реальной частоте, а о неком "виртуальном рейтинге производительности". AMD утверждает, что PR-rating демонстрирует соотношение производительности относительно старых моделей, то есть Athlon XP 1500+, имея фактически частоту 1400 МГц, должен работать как Athlon Thunderbird 1500 МГц.

Четвертый и последний тип "Атлона" — это процессор AMD Athlon MP. Он, в принципе, ничем не отличается от обычного XP, с той лишь разницей, что предназначен исключительно для многопроцессорных (а конкретно двухпроцессорных) систем. Работает в паре с чипсетом AMD 760MP.

P.S. Почти в тему. "Новый процессор от фирмы AMD с тактовой частотой 2 ГГц занимает сегодня ведущее место на рынке электронагревательных приборов".

После установки Windows XP многие программы при завершении работы стали писать ошибки. Плюс к этому перестал работать мой любимый C&C: Tiberian Sun. Есть ли способ избавиться от этих проблем?

Если программа изначально была написана под Windows 95/98/NT, то заставить ее работать под Windows XP будет не так-то просто (а иногда и невозможно). Решить эту проблему можно либо с помощью встроенной в XP системы Compatibility (щелкните правой кнопкой на любом исполняемом файле), либо используя специальный пакет утилит Application Compatibility Toolkit. В него входят три программы. Первая — Application Verifier. Предназначена для проверки программ на предмет совместимости с Windows XP. Вторая — Application Administration Tool. Служит в качестве справочной системы, с возможностью просмотра списка устраненных неполадок в уже адаптированных программных продуктах. Третья, самая важная и полезная програмулька, зовется QFixApp. С ее помощью можно создавать специальные патчи совместимости.

QFixApp позволяет изменять до 195 (!) различных параметров эмуляции ранних версий операционок от Microsoft. С их помощью можно создать окружение (база registry, переменные окружения, специфические функции Win API и т.д.), полностью идентичное тому, что существует, например, в Win 95/98/2000. Таким образом, программа оказывается как бы в "родной" для себя среде и не чувствует никакого дискомфорта во враждебной ей экосистеме Windows XP.

Чтобы обзавестись этим замечательным набором программного обеспечения, достаточно заглянуть на наш диск.

А насчет Tiberian Sun могу сказать следующее: используя метод научного тыка (как говорит наш Дядя Федор), Tiberian Sun удалось запустить после установки свежего аддона Firestorm.

Чем отличаются видеокарты GeForce3 Ti200 и Ti500 от обычной GeForce3, стоит ли их покупать?

Положительный ответ на оба вопроса — и "отличаются", и "стоит". Подробнее можно прочитать в ***"Железном цехе"***, статья ***"Сила четырех"***. Хотя на всякий случай повторюсь, потому как повторенье — мать ученья. Опять же имеется ряд спорных нюансов, по вполне понятным причинам не упомянутых в статье уважаемого коллеги Логвинова.

Младший Ti200 был выпущен с целью занять нишу, в которой сейчас прочно окопался GeForce2 Ultra. Отличается от обычного GeForce3 пониженными частотами чипа и памяти (175/200(400) у Ti200, против 200/230(460) у обычного GeForce3). При глубине цвета в 16 бит Ti 200 во многих тестах уступает GeForce2 Ultra (это вполне естественно, так как сказывается низкая частота чипа). После перехода в 32-битный цвет положение резко меняется, и вперед выходит GeForce3 Ti200. Еще один существенный плюс в копилку Ti200 — это его стоимость (примерно 150-200 долларов). Это достаточно привлекательная цена за карту на основе GeForce 3 (для сравнения: после выхода GeForce2 GTS имел цену в $350).

Теперь немного о Ti500. Это официально разогнанный GeForce 3 (Ti500 — 240/250 МГц) с поддержкой Direct X 8.1, продающийся по средней цене 320-450 долларов. Самое быстрое графическое ядро на PC рынке.

Выводы из всего этого следующие: если денег немного, но хочется GeForce 3, то стоит подумать о Ti200; если имеются лишние финансы и хочется максимум производительности с запасом под будущие игры (Kreed, Doom III, Unreal II), то ваш выбор — GeForce 3 Ti500.



Существуют ли комплекты для охлаждения видеокарт? Если да, то насколько они полезны?

Комплектов как таковых нет. Но ты можешь купить отдельно кулер для центрального чипа видеокарты и отдельно радиаторы для памяти. Из кулеров в розничной продаже чаще всего встречаются модели TITAN и Thermaltake. Мой личный выбор — это Blue Orb от Thermaltake. В плюсе — отличное охлаждение, в минусе — громкий, отчетливо слышимый шум. Второй вариант — TITAN TTC-CSC11. Шумит меньше, но и охлаждает несколько хуже. Радиаторы для охлаждения памяти советую купить тоже от Thermaltake (набор Thermaltake A1092).

В дополнение отмечу, что на всех новых BRAND-NAME видеокартах (GeForce3, ATI Radeon 8500) уже установлены достаточно качественные комплекты охлаждения. Так что дополнительное охлаждение, как правило, нужно тем, кто приобрел NONAME карту (традиционно комплектуются плохими радиаторами и вентилятором).

P.S. Кстати, кулеры для чипов видеокарт можно установить на северный мост материнской платы, тем самым увеличив стабильность всей системы после разгона.

Я знаю, что по Интернет можно вести переговоры "голосом" со своими друзьями. Какую программу и оборудование лучше использовать для этих целей?

Чтобы "вести переговоры голосом", тебе необходимо скачать программу Net2Phone с сайта www.net2phone.com. После ее установки нужно пройти процедуру регистрации. Процесс схож с аналогичным в ICQ, так что у большинства наших читателей проблем, скорее всего, не вызовет. Кстати об ICQ. В ней, что характерно, тоже присутствует возможность "переговоров голосом". Как — смотрите online help или внимательно читайте *"Горячую линию"*. Тема интересная, и, возможно, уже в следующем выпуске она будет мною тщательно препарирована, разжевана и в таком виде выложена на страницы нашей рубрики.

Что касается оборудования, то тебе понадобятся: звуковая карта (желательно full-duplex, хотя на безрыбье сгодится и AC'97), наушники (любые баксов за 5-10), микрофон (тоже в переделах 10 долларов), ну и, конечно, хороший доступ в Интернет (от 56к). Как все это добро подключить и настроить, можно подробно почитать во встроенной в Net2Phone помощи.

Можно ли при переходе с FAT32 на NTFS сохранить данные?

Можно! Для этого существует два способа. Первый и наиболее простой заключается в следующем: тебе необходимо ввести в командной строке команду CONVERT X: /FS:NTFS [/V] (вместо X введи букву тома, который хочешь конвертировать). После этого просто перезагрузи компьютер, и файловая система автоматически преобразуется в NTFS. Только не забудь после конвертации произвести дефрагментацию диска.

Второй способ немного сложнее, но я лично рекомендую именно его. Тебе понадобится программа Partition Magic (для конвертации в NTFS необходима версия 6.0 и выше). После ее установки воспользуйся опцией "конвертировать файловую систему". Кстати, если тебе вдруг не понравится NTFS, то с помощью того же Partition Magic впоследствии можно будет сделать *"откат"* обратно на FAT 32. Где можно приобрести эту полезную прогу, я, конечно, знаю, но вам не скажу. Потому как это уже будет прямая реклама.

После установки Windows XP у меня осталось мало места на жестком диске. Что можно удалить из папки Windows, чтобы не "убить" всю систему?

Уважаемые читатели, сегодня мы проведем краткий анатомический курс по ампутации ненужных конечностей господина Виндовса. Для начала в основной папке Windows открываем директорию Driver Cache ->i386. В ней содержатся резервные копии драйверов для всех имеющихся у вас устройств. Если оборудование уже установлено, то смело очищайте эту директорию (при установке нового оборудования будет запрашиваться диск с ОС).

Далее отправляемся в C:\Windows\system32\dllcache. В этой папке находятся копии системных файлов, используемых для восстановления системы после сбоя. Прежде чем очистить эту папку, зайдите в редактор реестра и найдите ссылку: HKEY_LOCAL_MACHINE->SOFTWARE->Microsoft->Windows NT->CurrentVersion->Winlogon. В ней есть параметр SFCQuota (0xFFFFFFFF), он отвечает за размер папки dllcache (по умолчанию папка занимает 400 Мбайт); задайте размер папки около 10 Мбайт (если неохота копаться в реестре, задайте в меню Start -> Run команду sfc /cachesize=10). Теперь смело очищайте папку dllcache.

Последнее, что можно сделать для освобождения свободного пространства на жестком диске, — это отключить функцию System Restore. Сделать это можно по адресу: Properties->System Restore->Turn off System Restore for all drives.

После установки Windows XP в некоторых играх пропали русские буквы. Вместо них появились странные квадратики. Причем текст пропадает не полностью. Так, например, в игре "Корсары" текст отсутствует только в главном меню и диалогах. Как мне сделать "видимым" русский текст?

Достаточно распространенная проблема. Самый простой способ решить ее — это перейти обратно на Windows 98 или MS DOS. Шутка...

На самом деле вся беда происходит из-за отсутствия нужной кодировки. При установке Windows XP появляется меню выбора языка и региональных настроек. Тебе необходимо везде выставить значение Russia. После этого отправляйся в закладку Advanced. Откроется окошко Code page conversion tables ("таблицы перекодировки кодовой страницы" — рус.). В нем перечислены все поддерживаемые Windows XP кодировки. Тебе необходимо найти строку 20880 (IBM EBCDIC — Cyrillic (Russian)) и поставить напротив нее галочку.

Если Windows уже установлена, то нужно зайти в Control panel (контрольная панель) и открыть файл Regional and Language Options (региональные и языковые настройки). После этого следует повторить все вышеупомянутые действия.

Засим откланяюсь, вечно ваш, Дмитрий Горячев

INTERNET
СОБЫТИЯ ЗА МЕСЯЦ

MP3.com кусает себя за хвост



Продолжается погружение в пучину судебных дрязг музыкального мегапортала **MP3.com**. Едва успев откреститься от нападок со стороны различных истцов, старающихся спихнуть MP3.com в небытие, портал решил цапнуть себя за хвост. И цапнул — подал в суд на собственных адвокатов из **Cooley Godward LLP**. По мнению пострадавшей стороны, служители закона давали не те советы не в то время, результатом чего стали финансовые потери в размере нескольких десятков миллионов долларов. Дело уже рассматривается в суде и, по-видимому, будет выиграно MP3.com, который получит от адвокатов "компенсацию морального ущерба" на сумму порядка **170 миллионов долларов**. Деньги, конечно, нешуточные, но вот кто после этого будет отстаивать интересы портала по искам со стороны музыкальных компаний, которые все продолжают поступать...

Перлюстрацию в массы

В то время как в европейских странах и в Штатах уже несколько лет обсуждается вопрос правомочности проведения перлюстрации почтовых Интернет-отправлений, в Китае взяли да и приняли законодательство. Теперь вся почта, входящая и исходящая с территории КНР, будет "модерироваться" провайдерами (так что речь идет уже даже не о перлюстрации, а об официальном цензе). К темам, которые удостоятся повышенного внимания, были отнесены политика, насилие и порнография, религия и обсуждение государственных вопросов. Так что теперь рядовой китаец тридцать три раза подумает, прежде чем отсылать другу из России послание с описанием кровавых разборок в Quake или нежной любви к френдкиллингу в Diablo.

Перлюстрация перлюстрацией, но законодательные органы КНР пошли дальше в попытках "обезопасить" свою страну. Теперь для того, чтобы иметь возможность продавать на территории Китая какое-либо программное обеспечение, его производители должны будут подписать документ, который подтверждает, что продукт не содержит никаких "шпионских лазеек" и "жучков", через которые можно было бы похитить великую китайскую государственную тайну.

Производители программного обеспечения срочно удаляют из своих утилит все шпионские навороты, а провайдеры КНР ликуют по поводу того, что далеко не каждый житель Китая имеет доступ в Сеть. Ведь "проперлюстрировать" письма от полутора миллиардов юзеров было бы непростой задачей.

Разборки в компьютерном квартале



Органы правопорядка калифорнийского городка **Гарден Гроув** в данный момент серьезно озабочены проблемой налаживания порядка в местных игровых компьютерных клубах. Ситуация сложилась нешуточная. Горячие парни из Кореи — эмигрировавшие в Гарден Гроув на постоянное жительство — бывают не прочь, проиграв очередную партию в "Контру", намылить головы не менее горячим калифорнийским отпрыскам. Последние тоже не лыком шиты, и при случае отвечают тем же. Команды метелят друг друга почем зря, не смущаясь использовать различные подручные средства. И если раньше полиция не обращала особого внимания на подобные национальные разборки, то после того, как некто господин Фунг Ху Лу (уроженец Кореи) был найден на задворках одного из игровых клубов с отверткой в черепе, власти призадумались... и решили навести порядок в увеселительных заведениях. Теперь каждый, кто захочет пропустить партию-другую в "Контру" или в "Кваку", будет наблюдать на входе в клуб широченного амбала-охранника с "Кольтом-Питоном" на бедре и "демократизатором" за поясом. С потолка будут свешиваться камеры наблюдения. А ровно в двенадцать пополуночи амбал будет выпроваживать всех на улицу, чтобы разборки творились где-нибудь еще, а не на территории компьютерного клуба.

В свете этих событий вдвойне приятно сознавать, что в отечественных игровых клубах все баталии ограничиваются экранами мониторов, и, закончив сражение, игроки пожимают друг другу руки, а не пытаются съездить дубинкой по тыковке.

Интернет + религия = ???

Если до недавнего времени отношения религии и Интернета складывались как нельзя более удачно, то как пойдет дальнейшее налаживание взаимоотношений, не совсем понятно. **Папа Римский Иоанн Павел II** некоторое время назад в очередной раз обратился к верующим с требованием быть внимательными. Около года назад Папа уже делал заявление, касающееся Мировой Сети, в котором призывал всех нести Слово Божие через онлайн во все уголки Земли. Теперь же всех верующих призывают к осторожности, дабы не пали они жертвами козней Дьявола, слово и дело которого, как выяснилось, также может быть донесено до масс посредством Интернета.

По словам Папы, Сеть хотя и является источником огромного количества знаний, но предоставляет их слишком простым способом. А к чему может привести легко полученная информация, не отягощенная пониманием основ, мы все прекрасно знаем. Сразу вспоминается индеец, с интересом рассматривающий ружье через дуло и по незнанию нажимающий на спуск.

Так что будьте осторожны, не дайте силам зла поймать вас в свои сети. Помните, что любая — даже самая захудалая — палка имеет как минимум два конца.

Суд, встать — Microsoft идет!



Сейчас уже довольно сложно сказать, чем больше известна **Microsoft**: своими программными продуктами или судебными разбирательствами. Если еще два года назад название компании устойчиво ассоциировалось у пользователей со словом Windows, то в ближайшем году рядовой

юзер на пароль "Майкрософт" будет автоматически давать отклик "Суд идет".

По иску **AOL Time Warner** начато новое разбирательство, касающееся монополии Microsoft на рынке программного обеспечения. А именно, якобы незаконного продвижения на рынок Интернет-браузера **Internet Explorer**. В 1996 году тогда еще самостоятельная компания **Netscape** подала в суд на Microsoft за притеснения **Netscape Navigator**'а, позиции которого на рынке пользовательских программ пошатнулись с того момента, как Microsoft начала бесплатные поставки своего браузера в комплекте с Windows. Дело было проиграно. И вот теперь, когда Netscape стала собственностью AOL, все завертелось по новой. И похоже, что сейчас суд настроен присудить победу истцу. А это значит, что Microsoft придется выплатить денежные компенсации за весь период "причинения финансового ущерба" — то есть за пять-шесть лет продаж. Причем законодательство США предусматривает выплаты в троекратном размере. Уже по самым приблизительным и скромным подсчетам сумма получается такая, что даже у Microsoft "столько не будет".

При этом не следует забывать, что данное разбирательство идет параллельно со слушанием дела о "тотальной монополии Microsoft на рынке программного обеспечения". И это дело также грозит быть выигранным обвинителями. Вряд ли компанию пустят с молотка, но вот серьезно пошатнуть ее финансовое положение решение суда вполне может.

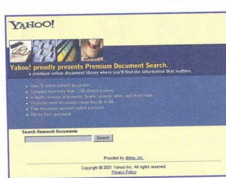
Израильское МВД под атакой хакеров

Еще месяц назад все внимание сетевой общественности было приковано к "вооруженным" разборкам между хакерами и **Пентагоном**. Но один из главных героев сериала ушел в отпуск, на его место пришел новый, чуть ли не краше первого. На сцене вместо Пентагона — **Министерство внутренних дел Израиля**. Под напором "компьютерных хулиганов" работа в отделениях МВД уже несколько раз останавливалась на несколько часов. И хотя сами атаки были, что называется, "чистыми" (информация не уничтожена и не украдена), израильские МВДшники грозятся разыскать шкодников и привлечь их к уголовной (именно уголовной) ответственности. Интересно, как власти собираются прилепить клеймо уголовщины на откровенно гражданское дело?

Впрочем, пока не установлена даже страна проживания атакующих. Так что о суде говорить пока рано.

Найди меня... за три рубля

За все в этом мире надо платить. Вот только очень неприятно, когда расплачиваться приходится кровно заработанными. Компания **Yahoo!**, известная среди интернетчиков своим бесплатным поисковиком, запустила не так давно новый



сервис Yahoo Premium Document Search (*http://premium.search.yahoo.com/search/premium/splash*). Розыск нужного документа производится не по сайтам, а в обширной базе, содержащей свыше **семидесяти миллионов публикаций**. Понятно, что точность и скорость поиска существенно возрастают. Огорчает одно: за удовольствие пользоваться новой услугой придется платить порядка двух долларов (от 1 до 4) за одну скачанную статью (сам поиск бесплатен, раскошелиться придется только за "слив" файла). Компания надеется, что услуга будет пользоваться популярностью среди обеспеченной части населения Сети и что полученных денег вполне хватит на поддержание работы бесплатной части "Поиска", о переведении которого на коммерческую основу пока речи не идет. Последнее не может не радовать: платные "Яндексы", "Рамблеры" и "Апорты" сведут с ума и вызовут инфаркты у доброй половины пользователей Сети.

P.S. Вдогонку. Один из самых популярных в Интернете аукционов — **eBay** — повысил тарифы на все свои услуги ровно в два раза. А некоторые сервисы, бывшие до этого бесплатными, поставлены на финансирование. Так что, товарищи виртуальные продавцы, готовьте денежки.

Новая эра вирусостроения!?

В Сети был пойман за хвост и стремительно обезврежен **"Лабораторией Касперского"** новый вирус — **SWF/LFM.926**. Уникальность его состоит в том, что он заражает... flash-файлы. Дада, вы не ослышались и не очитались. Новый вирь внедряется во "флэшки", чего раньше не умел делать ни один вирус!

На самом деле, пока бояться рано. SWF/LFM.926 не умеет распространяться через почтовые клиенты, запускается только на машинах с установленной полной версией **Macromedia Flash**, заражает исключительно flash-файлы, полностью скачанные из Сети и находящиеся только в той директории, в которой покоится зараженная "флэшка". К тому же SWF/LFM.926 не причиняет никакого вреда другим программам, проявляя себя только периодическим зависанием flash-мувиков. Да к тому же работать умеет только под Windows NT или XP.

Тут важно другое. Иногда предшественником наступления новой эры в той или иной области служит маленькое и неприметное событие. Похоже, в данной ситуации мы имеем дело как раз с таким случаем. SWF/LFM.926 — лишь первая ласточка из могучей стаи нового типа вирусов, которые не преминут наброситься на Интернет.

Первые вирусы существующих ныне разновидностей практически всегда были неопасны для простых юзеров. Но "умные люди", подхватив раз придуманную идею, быстро населяли Сеть куда как более опасными вирусами, созданными на ядре первенца. Что будет с Интернетом, если в нем появятся полноценные опасные для софта и железа вирусы, распространяющиеся через flash-файлы, не требующие обязательной скачки "флэшек" на компьютер, а грузящиеся прямо в онлайне вместе с flash-movie, страшно себе представить. Ведь flash-технология развита, как ни одна другая. В Сети сложно найти сайт, на котором бы она не использовалась. К тому же современные системы защиты не предусматривают проверку запуска соответствующих flash-приложений. А это значит, что с появлением новых вирусов мы — простые пользователи — на какое-то время окажемся незащищенными. Так что начинаем потихонечку готовиться к очередной вирусной эпидемии, скачивая последние версии файерволов и залатывая дыры в IE новыми патчами.

Виртуальная предприимчивость

Забавная история произошла в Сан-Франциско. Мелкий провайдер **MonkeyBrains** провернул очень интересную операцию с паролями доступа, которые были наворованы вирусом-трояном **Badtrans**. Все логи, которые вел вирь, отправлялись на адрес хакера, зарегистрировавшего почту на сайте MonkeyBrains. Когда вирус был выявлен и адрес, по которому он отправлял пароли, идентифицирован, ФБР потребовало от провайдера предоставить всю имеющуюся на ящике информацию. Но владелец провайдерской службы — **Руди Ракер** — отказался выдавать "наворованные" вирусом пароли, тем самым нисколько не преступив закон. Ведь сами пароли никак не могли помочь ФБР в поисках хакера, написавшего вирус. Руди поступил проще... За маленькое денежное вознаграждение он по первому запросу высылает информацию по украденным паролям владельцам "пострадавших" компаний, тем самым информируя их о зараженности системы. На данный момент услугами предприимчивого владельца провайдерской службы уже воспользовались такие известные фирмы, как British Petroleum, Motorola, NASDAQ, ETrade и даже Пентагон. Учитывая, что число украденных аккаунтов превышает 300 000, у Руди есть неплохой шанс заработать деньжат для своего "маленького бизнеса".



Алексей Макаренков
makarenkOFF@igromania.ru

Евгений Могутнов (mogutnov@aport2000.ru)

С ПИКОЙ В ОНЛАЙН

Игра в "Казаков" через Интернет

По вашим многочисленным просьбам мы начинаем публиковать на страницах "Мании" материалы, посвященные игре через Интернет в "не онлайн-онли" игры. Многие игроки, даже имеющие выход в Сеть, пройдя сингл той или иной игры, забрасывают коробочку на антресоли. Забывают о том, что мультиплеер во многом интересней одиночных баталий. А о том, что сражения через Интернет — это новое дыхание для старых игр (более чем годичной давности), зачастую и вовсе не догадываются.

Пройти сингл, скажем, в AoE — это неделя, ну — две. А в мультиплеер можно играть месяцами... Выяснив, что для многих из вас краеугольным камнем на пути к сетевым сражениям становятся тернии внутриигровых меню — непонятно, что куда тыкать, чтобы поиграть в онлайне — мы решили расставить все точки над i.

И сегодня наш разговор об одной из самых популярных — если судить по числу онлайновых серверов — стратегий, в которую рубятся в Интернете. Маэстро, марш! Встречайте "Казаков"!

Тропинка в Сеть

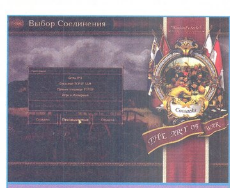
Итак, вы решили сыграть в "Казаков" по Сети; что же вам для этого потребуется? Во-первых, диск с игрой и подключение к Интернету. И первое, что вам нужно знать, — это то, как выглядит лицензионный диск. Дело в том, что пираты научились весьма искусно подделывать диски с "Казаками". Понятно, что с пиратским диском поиграть в Интернете не получится. Вы просто не сможете поставить патчи.

Конечно, хорошо поискав в Сети, можно найти всевозможные кряки, которые с грехом пополам позволят вам войти в игру. Но поверьте — оно того не стоит. Игра будет вести себя некорректно. И времени вы потратите гораздо больше, чем сэкономите денег — джевел-бокс с "Казаками" в среднем стоит на десять рублей дороже любого пиратского диска. А время, как известно, — те же деньги.

В продаже на данный момент имеется как оригинальная версия игры **"Европейские войны: Казаки"**, так и аддон к ним — **"Казаки: последний довод королей"**. И в ту, и в другую игру играют в Интернете, но все больше и больше людей переходят на аддон, так как он содержит множество весьма приятных нововведений. Новые страны, новые юниты, новые возможности сетевой игры. К тому же аддон исправляет многие недочеты игрового процесса.

Если у вас нет аддона, а есть "Европейские войны", главное — не беспокоиться: в оригинальных "Казаков" играют и будут играть еще достаточно долго.

Но мы несколько отошли от темы, вернемся к проблеме приобретения официальной версии. Описывать дизайн самой коробочки я не буду, так как воссоздать полиграфию для пиратов не проблема. Возьмем в руки сам диск с игрой и на обратной стороне на ободке попытаемся увидеть голограмму с изображением **логотипа компании "Руссобит"**. Чуть дальше на ободке имеются цифры. У меня, например, на диске с аддоном это 152/2001. Если нечто подобное на вашем диске присутствует, то поздравляю — это лицензионная версия игры. А вот если ничего вышеозначенного обнаружить не удалось, то у вас "левая" версия, и патч поставить не удастся.



Тип соединения "Игра через интернет". Опция появляется только после установки патча 1.12 и выше, в более ранних версиях данного интерфейса у игры не было, все играли через "геймспай". И сильно мучились...

Нажми кнопку — получишь результат

С диском разобрались, переходим к тому, где и как играют в "Казаков" в Интернете. А играют в них на игровом сервере **Gamespy**. Софт для связи с этим игровым сервером скачивать и устанавливать не надо. Более того, если у вас он уже установлен и вы попытаетесь, используя программу Gamespy arcade, войти в так называемый шелл (от английского shell — "окружение" игры), где видны список игроков, созданные игровые комнаты, возможность присоединиться к уже созданной игре или создать собственную, то играть через интерфейс Gamespy не получится.

Все гораздо проще, игра сама соединится с сервером Gamespy и, используя свой собственный интерфейс — более приятный и функциональный, чем стандартный Gamespy'евский, — даст вам в руки все инструменты для того, чтобы начать игру. Потребуется только установить последние патчи.

Ставим патчи

Для оригинальных "Казаков" последним патчем является **1.15new** или **1.15a**. Это один и тот же патч, только "а-модификация" включает в себя еще и отвязку от диска. Скорее всего, разработчики больше не будут выпускать патчи для оригинальных "Казаков". Скачать можно как полный архив патча, так и архивы, пропатчивающие игру с определенных версий до версии 1.15new. Чтобы узнать вашу версию, достаточно войти в игру и после просмотра интро-ролика в главном меню взглянуть в нижний правый угол. Там мелким шрифтом указана текущая версия игры. Допустим, у вас версия 1.02, следовательно, вы можете ставить себе патч, апгрейдящий "Казаков" с версии 1.02 до 1.15new, и полный архив скачивать не обязательно. Патчи можно найти на сайте издателя игры ***www.russobit-m.ru*** в разделе downloads.

Теперь поговорим об аддоне. Стандартная версия — 1.27, но на сегодняшний день уже вышло несколько патчей к ней. Последний имеет нумерацию 1.29, и скачать его можно все там же на ***www.russobit-m.ru*** или на ***www.u309.ru*** с сайта ведущего российского клана по этой игре, который очень тесно общается с разработчиками игры и имеет эксклюзивную возможность пререлизов патчей. То есть сначала патч появляется на страничке клана, а уж затем на сайте издателя игры. Делается это с той целью, чтобы протестировать патч перед его окончательным выходом.

Все патчи устанавливаются предельно просто и представляют собой самораспаковывающиеся архивы. Единственное, что от вас требу-

Создание Игры
Имя Игры: 1 vs 1, NO PT
Уровень Игроков: Профессионал
Тип Игры: Рейтинговая игра
Количество Игроков: 2 3 4 5 6 7
Пароль:

Окошко создания игры.

ется, это запустить exe-шник. Патч сам найдет игру, проверит диск на лицензионность (естественно, при этом диск с игрой должен быть в CD-ROM) и перепишет в каталог игры все нужные файлы. Игра — пропатчена, и мы можем переходить к следующему этапу на пути в онлайн. Как же зайти в шелл и начать игру?

Через тернии к старту

В главном меню выбираем закладку **"Сетевая Игра"** и попадаем в следующее меню. Нам нужна опция **"Противостояние"**. Следующее открывшееся меню предоставляет нам возможность выбора типа соединения для игры. Нам нужен пункт **"Игра в Интернет"**. Выбираем его и нажимаем кнопку **"Присоединиться"**. Игра попросит нас ввести свое игровое имя или подтвердить уже введенное и сама свяжется с сервером.

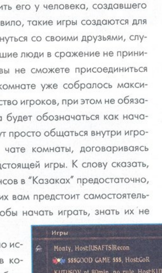
При первом запуске аддона вам предстоит еще и небольшая регистрация. Дело в том, что в аддоне появился учет рейтинга игроков. Каждый во время первого своего входа в игру должен зарегистрировать свой ник. После этого сервер сможет распознавать игрока при каждом его входе в игру. Уже никто не сможет зайти в игру под вашим именем, так как оно защищено паролем, который вы придумаете для себя сами. К тому же все ваши игры будут учитываться на сервере, за победы вам будут начисляться очки, за поражения — отниматься. Вы сможете начать гонку за первое место в TOP100 лучших игроков...

Начнем регистрацию. В появившемся окне нажимаем кнопку **"Новый"**, и перед нами появится окошко мастера регистрации. Вводим свой e-mail, придумываем пароль (не забудьте записать его на бумажке, дабы не забыть). В следующем окошке нас просят ввести данные о себе, их можно заполнять, а можно оставить все как есть. Жмем **"Сохранить"**. После того как регистрация завершена, при каждом следующем входе в "Игру через Интернет" вам будет достаточно нажать кнопку **"Вход"** — и вы попадаете в шелл.

Шелл

Мы зашли в шелл, теперь поподробнее о том, как присоединиться к серверу или создать свою собственную игру. Попробую описать шелл. Верхнее и самое большое окно — это список доступных игровых комнат. Окно содержит информацию о названии игры, которое задается самими игроками и как правило содержит информацию о правилах предстоящей игры, о количестве начальных ресурсов, командная ли это игра или же игроки будут играть каждый сам за себя и т.д. В том же окне содержится информация о максимальном количестве игроков и максимальном пинге игровой комнаты.

В уже начатых играх перед названием игры стоит значок двух скрещенных мечей. К таким играм вы не сможете присоединиться. Некоторые игры создаются под паролем и обозначаются значком в виде замочка. Для того чтобы зайти в такую игру, вам необходимо знать пароль, попробуйте спросить его у человека, создавшего тур. Но, как правило, такие игры создаются для того, чтобы оттянуться со своими друзьями, случайно же вошедшие люди в сражение не принимаются. Также вы не сможете присоединиться к игре, если в комнате уже собралось максимальное количество игроков, при этом не обязательно, что игра будет обозначаться как начатая. Игроки могут просто общаться внутри игровой комнаты в чате комнаты, договариваясь о нюансах предстоящей игры. К слову сказать, этих самых нюансов в "Казаках" предостаточно, но вникнуть в них вам предстоит самостоятельно. Для того чтобы начать играть, знать их не обязательно.



Вам же нужно искать комнаты, в которых есть свободные места и игра еще не начата. Под окном списка игровых комнат находится окно общего чата, здесь игроки общаются. Для того чтобы написать свою реплику в строке ввода, наберите желаемую фразу и нажмите Enter. В правой части экрана располагаются кнопки **Refresh**, **Create** и **Join**. Первая служит для обновления списка доступных игровых комнат, вторая — для того, чтобы создать свою собственную комнату. Третья — чтобы присоединиться к выбранной игровой комнате. Рядом с окном общего чата располагается еще одно небольшое окно, в котором показываются все игроки, в данный момент находящиеся в шелле.



Рейтинг игрока с информацией о нем.

Игровая комната

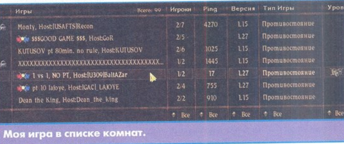
Для того чтобы присоединиться к игре, достаточно выбрать понравившуюся игровую комнату и нажать кнопку Join. А чтобы создать игру, нажмите кнопку Create ("Создать"), появится небольшое окно, в котором нужно набрать следующее.

1. В первом поле — **название игры**. Название можете давать какое пожелаете, желательно, конечно, чтобы оно содержало некоторое количество информации о предстоящей игре. Например: "2 на 2", "Морское сражение", "Только для новичков". Хоть в "Казаков" играют много наших соотечественников, преобладают все же иностранцы. Так что названия лучше писать на английском языке. Так другим игрокам будет легче сориентироваться, стоит ли им заходить в эту игровую комнату.



Игровая комната; еще немного, и начнется игра...

2. Далее выбираем желаемый **уровень игроков** для вашей комнаты. Иными словами, ставим условия присоединения. Либо к вам будут коннектиться только новички, либо только эксперты, либо... все игроки. Выбирать можно из четырех позиций: **"Для всех игроков"**, **"Начинающий"**, **"Опытный"** или **"Профессионал"**. Не стесняйтесь ставить "Начинающий". Так вы быстрее научитесь играть. После создания игровой комнаты в списке доступных игровых комнат в самом конце описания вашего "рума" появится значок из одного или нескольких щитков.



Моя игра в списке комнат.

3. В следующем подменю выбираем тип игры: **"Противостояние"** или **"Историческое сражение"**. Противостояние — это стандартный для всех RTS тип игры. Добываем ресурсы, строим здания, войска, воюем. Баталия — это исторические битвы с уже готовыми войсками на специальных картах, без возможности строительства и апгрейда войск. В аддоне доступен третий вариант — **"Рейтинговая игра"**. Этот параметр установлен по умолчанию и обозначает тип игры "Противостояние", но игра будет вноситься в рейтинг. Если же в аддоне вы выберете просто "Противостояние" — рейтингования не будет.

Когда определитесь с типом игры, нажимайте кнопку **"Создать"**. Ваша игровая комната готова. Теперь ждем, когда присоединятся другие игроки... процесс может затянуться... Так что для начала, пока у вас не накопилось достаточного количества знакомых по игре, лучше самому подключаться к уже созданным комнатам.

4. Далее вводим **количество игроков**, которое будет у вас в комнате. От 2 до 7.

5. Последнее меню дает возможность установить **пароль** для вашей будущей игры.

Последние штрихи перед игрой

Теперь немного об устройстве игровой комнаты. Выглядит она почти так же, как и комната **"Случайной карты"**, которая вам хорошо знакома. Отличается только тем, что под окошком, где игрок выбирает себе нацию и цвет флага, находится окошко чата. Человек, создавший комнату, так называемый "Сервер", — тут Бог и король. Лишь он один может менять тип территории, залежи ресурсов, рельеф, размер карты (верхнее правое окно). В аддоне можно выкинуть непонравившегося игрока из своей комнаты. Остальные игроки могут только согласиться или нет на условия игры, заданные "Сервером". И в зависимости от этого — нажать в правом нижнем углу кнопку "Старт", после чего в левом верхнем окне напротив имени игрока появится галочка, символизирующая, что данный игрок согласен с условиями игры, типом карты, залежами ресурсов и т.п. и готов начать игру. Или же выйти из игровой комнаты, если вы с чем-то не согласны, а игрок, создавший сервер, не желает ничего менять. Когда все участники предстоящей игры готовы, "Сервер" нажимает свой Start, и игра начинается...

* * *

Вот, в общем-то, и все, что нужно знать для того, чтобы успешно и беспроблемно играть в "Казаков" в онлайне. В ближайших номерах "Мании" мы обратимся к проблемам Интернет-игры в такие мегахиты, как **Counter-Strike**, **Age of Empires** и **Return to Castle Wolfenstein**. А пока — удачи вам на полях сражений. Да будут ваши пики острыми, а скакуны — быстрыми!

Третье измерение Сети

С чем едят VRML

At0M (atom@igromania.ru)

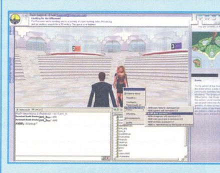
Во времена своего зарождения Интернет был ужасен — скупые строчки исключительно текстовых страничек, маломощные компьютеры пользователей и первобытные модемы делали свое черное дело. Впрочем, этот факт мало кого удручал — онлайн в те времена был привилегией избранных, в то время как в глазах подавляющего большинства граждан термин "браузер" выглядел грязным ругательством. Время шло, научные дискуссии и сверхсекретный шепот военных, ради которых веб-каша и заваривалась, постепенно уходили в сторону под мощным наплывом любопытствующих юзеров, дорвавшихся до онлайновых просторов. Интернет стал двигаться в массы все активней, текстовые интерфейсы ДОСовских браузеров заменялись мультимедийными "Эксплорерами" и "Нетскейпами". Обычные двухмерные картинки превращали серфинг в приятное глазу занятие, но привередливым пользователям и этого оказалось мало. Им (нам) еще и 3D подавай... ведь как приятно было бы, войдя в любимый чат в подходящем облике, обменяться почти настоящим рукопожатием с друзьями и навешать пинков недоброжелателям. Со всех сторон рассмотреть девайс, выставленный на продажу в Интернет-магазине. Совершить виртуальное кругосветное путешествие, не вылезая из удобного кресла. Кому-то приглянутся вечно живые "образовательные" темы, кому-то — многопользовательские игрища, кому-то — пресловутый виртуальный секс... да мало ли что можно еще найти — были бы под рукой средства отображения "3D-страниц". А они у нас есть, причем давно.

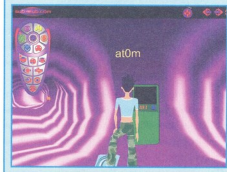
VRML и все-все-все

Первая попытка добавить в Сеть чуть-чуть объема была предпринята в 1993 году. Группа энтузиастов (**Марк Пессе**, **Тони Парисси**, **Гэвин Белл** и еще ряд товарищей) пришла к интересному решению: почему бы не ввести для Интернета новый стандарт трехмерной графики, сделанный в лучших традициях HTML, — текстовые документы, в браузере волшебным образом пре-

Куда пойти, куда податься







Виртуальные миры

Самое впечатляющее применение 3D-технологий в Сети — это, безусловно, виртуальные миры и города. Не знаете, что это такое? В большой стакан налейте на два пальца онлайнового ролевика с продвинутой социальной системой, добавьте туда пару литров свободного общения, по вкусу разбавьте мини-играми, Интернет-магазинами (настоящими!) и прочей мелочевкой, взболтайте и украсьте полным 3D. Получится крышесшибающий коктейль, отрывающий от реальной жизни не меньше добротной игрушки. Впрочем, довольно пустых разглагольствований — попробуйте что-нибудь из нижеприведенного, и вы все поймете сами.

www.icity.co.il — один из лучших представителей подобного рода развлечений. Огромный виртуальный город, в котором можно найти работу или снять квартиру, приобрести новых друзей и подруг, принять участие в культурной жизни мегаполиса и т.п. От богатства возможностей голова идет кругом, а технология впечатляет еще больше. Приличная графика, дублирование текстовых сообщений голосом (озвучивание осуществляется на вашем компьютере, не отражаясь на качестве соединения) и сравнительно небольшая нагрузка на линию. Есть и ложка дегтя — неумение многих горожан говорить по-английски, не говоря уже про родной и могучий.

www.cybertown.com — фактически, клон предыдущего города, только с некоторыми изменениями. Это в меньшей степени симулятор жизни (хотя дома покупать можно и здесь), в большей — центр развлечений (чаты, форумы, игры), хотя, судя по пресс-релизам, по глубине проработки мира Кибергород скоро и Ультиму Онлайн переплюнет. Уже сейчас можно совершать покупки, толкаться по клубам и дискотекам, ходить на виртуальные концерты и посещать не менее виртуальные кинотеатры. Дополнительно можно поучаствовать в глобальной онлайновой междоусобице — командном шутере под названием **Outlands**. Просто шикарный сервер — обязательно загляните на огонек.

www.sub-club.com — нечто в стиле двух предыдущих сайтов, только для детей. Если не испугаетесь соответствующего оформления и интерфейса, по каждому поводу дающего отеческие наставления, — милости просим.

ображающиеся в трехмерные сцены; для усиления сходства стандарт обозвали **VRML** нумер один — **Virtual Reality Makeup Language** или **Язык Разметки Виртуальной Реальности**. В самом деле, почему? Строка текста — это не плод работы ресурсоемких 3D-приложений, требующих мощнейших агрегатов ценой в десятки тысяч долларов. Писать такие скрипты может абсолютно любой желающий (знакомый с синтаксисом языка), любоваться результатом — тоже (привязки к какой-либо платформе нет).

Идиллия? Вовсе нет — массовому внедрению чудо-языка в жизнь мешало слишком много факторов. Во-первых, несовершенство самого языка, позволявшего создавать исключительно статичные сцены. Во-вторых, техника тех времен была совершенно для 3D не приспособлена — инженеры Voodoo и nVidia тогда еще под стол пешком ходили, о прелестях Direct3D и OpenGl не помышляя. В-третьих, к повальной трехмеризации не были готовы веб-дизайнеры, слабо понимающие, чего эдакого можно впихнуть во внезапно материализовавшееся измерение. Позже светлые умы додумались до **VRML 2.0**, легко оперирующего движущимися объектами, работая со звуком и придавая трехмерным мирам вожделенную интерактивность. VRML поменял свою расшифровку — теперь это **Virtual Reality Modelling Language** (**Язык Моделирования Виртуальной Реальности** — чувствуете разницу?). Еще позже был принят и **VRML'97**, но ведущей на данный момент является именно вторая версия. Попутно на свет вылезли 3D-акселераторы, VR-очки и прочая периферия, стали появляться первые сайты, наполненные 3D-контентом. VRML возмужал и научился выглядеть красиво, медленно, но верно пробиваясь к всенародному признанию и заслуженной популярности. Чуть порывшись в Сети, можно обнаружить немало занятных точек применения модной технологии — чаты, модели реальных городов, многопользовательские игры.

Помимо VRML, в природе существует еще с десяток всяческих 3D-стандартов, но большинство из них нашего внимания недостойны по причине чрезвычайно малой распространенности. Разве что **WildTangent** от одноименной компании (***www.wildtangent.com***), но это не совсем то, что нам надо.

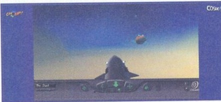
Требования, системные и не только

Итак, вы решили ощутить 3D-прелести VRML на своей шкуре. Что вам для этого понадобится? Во-первых, браузер: трехмерные документы (расширение **.wrl**) лежат не где-нибудь, а в каталогах на сайтах, так что без этой зверушки вам никак не обойтись. Во-вторых, потребуется специальная программа для просмотра *.wrl-файлов. Программ таких очень много, часть из них работает как плагин к вашему любимому браузеру, часть — полностью самостоятельно. В-третьих, не помешает видеокарточка, понимающая **Direct3D** и **OpenGl**. Без нее в 3D-миры лучше не соваться — злые пиксели и вечные тормоза заживо сожрут. Выбор браузера и видеокарты оставим на ваше усмотрение — об этом уже писалось, и неоднократно, а вот о лучших представителях семейства программ-вьюверов поговорить стоит. Сразу же обращу ваше внимание на то, что нижеупомянутые приложения без обозревателя Интернета работать не могут — у несчастных нет даже *.exe-файлов, поэтому не пытайтесь запустить их в отрыве от папаши-браузера. Как только Explorer (Navigator или что там у вас) наткнется на файл с расширением **.wrl** (**.wrml**, **.wrz**), спящий доселе вьювер проснется и начнет показывать вам чудеса 3D. Также не рекомендуется устанавливать все проги одномоментно. Схема работы с ними такая: установил, попробовал, не понравилось — стер; установил следующую и т.п. Иначе шишек не оберетесь, да и интегрироваться в браузер сможет лишь что-то одно.

Они дарят нам объем

Cosmo Player 2.1.1

Разработчик: Cosmo Software
Размер: 3383 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.cai.com/cosmo/



Один из старейших, но все еще чрезвычайно популярный VRML-браузер с приятным интерфейсом и очень приличной скоростью работы, сдобренной грамотной реализацией алгоритмов рендеринга (в свое время красивее старины Cosmo ничего не было). К сожалению, сейчас программа официально "умерла" — разработчики совсем забросили ее поддержку, хотя сайт все еще функционирует, привлекая тысячи падких до 3D-развлечений юзеров. Несмотря ни на что, окоченевший трупик приложения остается болтаться на пике популярности. Не лучшим образом Cosmo Player относится к новым браузерам — если **IE 5.5** он с горем пополам проглотил, то с **NN 6.0** "Космо" лучше не связывать. Последние Explorer'ы поддерживаются почти так же, частенько отказываясь открывать *.wrl-файлы где следует.

Если вы совершенно не представляете, с какой стороны к VRML подходить и панически боитесь трехмерного пространства, для вас приготовлен ознакомительный режим, выполненный в виде маленькой, но бесконечно доброй игрушки **Chompl**. Действие происходит в подводном мире; мы управляем зубастой акулой с недетским аппетитом, цель — сожрать все, что попадается на пути. Давно я так не развлекался!

Рейтинг: 3/5

P.S. Любители антиквариата могут добавить Cosmo Player два балла в рейтинге. Если у вас стоит какой-нибудь Windows 95, а видеокарта покрыта пылью столетий — вы просто обязаны обратить внимание на дедушку Cosmo.

Blaxxun 3D 2.0

Разработчик: Blaxxun Interactive
Размер: 1385 Kb (+ 4305Kb плагин)
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Русский
www.blaxxun.com



Достойный продукт, отличающийся от других в первую очередь наличием своего собственного формата ***.bxx** (VRML тоже не забыт, но акцент делается отнюдь не на него). Вопреки всем ожиданиям, этот формат оказался на удивление распространенным. В Сети нашлись отличные места, не пускающие неоBlaxxun'енных пользователей (как правило, для доступа требуется установить **Blaxxun Contact 4.4**, притаившийся где-

Куда пойти, куда податься

Любопытные странички

Изучая хлам результатов допроса поисковых систем, можно обнаружить ряд проектов, достойных внимания, но классификации не поддающихся. Вот вам пара таких вещей.

http://131.175.10.213/multillusion/index.html#inizio — симпатичный чат в трехмерном мире.

http://surf.to/rueedi — виртуальный Чикаго.

http://vrml.gsfc.nasa.gov — наша планета в VRML (рекомендую!).

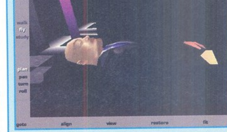
www.valuebuyalert.com — трехмерная карта Сингапура.

www.smeenk.com/vrml/worlds/greetings/index.html — поздравьте своих знакомых красивой 3D-открыткой.

www.lenin.ru:8101 — мавзолей вечнозеленого вождя мирового пролетариата (3D, естественно).

www.ehongkong.com.hk/central.asp — Гонконг в трех измерениях.





Куда пойти, куда податься

Игры и приколы

Подкину вам пару ссылок на забавные странички с разнообразными игрушками и развлечениями, помогающими скоротать тягостные минуты ожидания чего-нибудь большого и хорошего (загрузки двухсотмегабайтной демки, например).

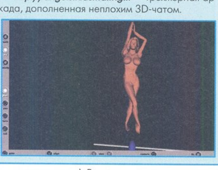
www.vcom3d.com — средство рассылки симпатичных трехмерных открыток и неплохая коллекция игрушек и развлечений.

www.gluedideas.nl/html/vrml/worlds/Warp4.wrl — можете как угодно издеваться над имеющимися здесь фотографиями.

www.dcs.napier.ac.uk/andrew/vrml/ — головоломки в полном 3D.

www.cs.brown.edu/~gss/vrml/fem.wrl.gz — чудеса современной пластической хирургии.

http://angels.kiasma.fng.fi — трехмерная аркада, дополненная неплохим 3D-чатом.



то ***на нашем диске***). Впрочем, это не показатель продвинутости детища Blaxxun Interactive — как вы думаете, кто эти разработки спонсировал? Первые впечатления, омраченные крайне невразумительной процедурой скачивания дистрибутива (никаких тебе поддержек докачки, оборвется связь — будьте добры начать сначала), — вполне себе ничего. В меру красиво, довольно удобно, но ужасающе медленно — такое ощущение, что колесо рендеринга крутят черепахи; *.wrl-файлы заставляли мою систему (в несколько раз превосходящую минимальные системные требования) впадать в продолжительное оцепенение. Пока дождешься, пока сцена загрузится, — поседеешь. Мало того, часть текстур еще и не сразу вгоняются в видеопамять, радуя глаз разноцветными "лысыми" поверхностями. Как будто ЛСД откушал... Зато "фирменные" сайты летают; кажется, девелоперы про VRML совсем забыли, собственным детищем увлекшись. Настройки довольно гибки и богаты — имеется поддержка большинства новомодных наворотов. Не забыта оптимизация под P3 и MMX, на месте и поддержка софтверного рендеринга. Дополнительное преимущество — русскоязычный интерфейс (для обладателей русского IE; умное приложение определяет языковую принадлежность пользователя по версии его браузера). Зато переводчики компании явно не социалистического происхождения. Как, по-вашему, что такое "Граффики"? Можете не напрягать извилины — допрос с пристрастием показал, что за загадочным пунктом меню скрываются всего лишь настройки графики.

Рейтинг: 4/5

Cortona VRML Viewer 3.1

Разработчик: ParallelGraphics
Размер: 1371 Kb
Лицензия: Freeware
Язык интерфейса: Английский
www.paragraph.ru



Поигравшись с десятком разнообразных VRML-вьюверов, я пришел к выводу, что нет в мире справедливости, а среди подобных программ лидера. Все рассмотренные приложения по-своему хороши, но, как говорилось в анекдоте, "не радуют, блин". А потом пришла она — великолепная **Cortona**, покорившая вашего покорного слугу еще до установки, заставив забыть прелести **Blaxxun 3D** и его аналогов. Уже на сайте, посвященном приложению, чувствуется основательный подход разработчиков (российских!) к своему делу — впечатляющая коллекция красивых VRML-моделей, ссылки на интересные VRML-сайты, демонстрация возможностей приложения. Распространенной ситуации, когда вы устанавливаете очередную суперпрограмму, а потом потираете затылок в недоумении, не зная, что с ней делать, не возникает. Один только просмотр демонстрационных моделей займет у вас несколько часов. Но все эти эмоции глубоко вторичны по сравнению с тем, что программа в состоянии нам предложить, — удобный и простой интерфейс (полностью настраиваемый), высокую скорость работы и великолепный движок рендеринга. Поддержка криволинейных поверхностей, анти-алайзинга (сглаживание лестничного эффекта, проявляющегося в виде "ломаных" кривых линий), motion blur (разные красивые эффекты, возникающие при движении объектов), оптимизация под P3 и новые Celeron'ы прилагаются — новые железяки без дела не простаивают. Если же с железом у вас пока напряги — не расстраивайтесь, заработает и у вас. Все три имеющихся API (**DirectX**, **OpenGL** и **Software**) бегают весьма шустро, позволяя в случае чего пожертвовать красотой ради десятка-другого "лишних" кадров в секунду. Специально для разработчиков VRML-приложений предусмотрена консоль (для отладки — то, что доктор прописал), для всех прочих — возможность наслаждаться шикарной графикой в полноэкранном режиме. Если где-нибудь завалялись VR-очки — срочно нацепляйте это чудо на нос, программа их поддерживает. Вся эта красота требует браузера IE или NN не ниже 4.0 (отлично работает на любом из них), с "экзотическими" обозревателями, скорее всего, будут проблемы. В общем и целом, программа — супер, и из всего ассортимента вьюверов лично я остановился именно на ней.

Для любителей изваять что-нибудь красивое и трехмерное своими руками имеется возможность установить специальный VRML-редактор **Internet Space Builder 3.0** (***ищите его на нашем диске***) и заняться самодеятельностью. Интерфейс его чем-то похож на Q3Radiant или UnrealEd (есть что-то и от 3DSMax) и выполнен достаточно просто. Возможности — бешеные, разобраться не столь сложно, как кажется (тому способствует подробный Tutorial). Если горите желанием добавить на свою домашнюю страничку хоть чуть-чуть 3D — ставьте и наслаждайтесь.

Рейтинг: 5/5

Перспектива

Несмотря на то, что в обзор попало всего три программы, в Интернете можно найти десятки всевозможных VRML-браузеров. Причина исключения многих из них из рядов рассмотренных программ проста — устарелость, нежелание работать со свежими версиями хотя бы одного браузера (IE или NN). Что-то оказалось чересчур сырым, что-то — ужасно корявым и некрасивым, но факт остается фактом. В случае, если по причинам идеологического характера вас не устроил ни один из тройки лидеров (по итогам моего тестирования) — загляните на страничку *www.web3d.org/vrml/browpi.htm*, найдете такой список, что потратите минимум полдня только на скачивание кандидатов. Если вы вдруг страдаете старческим склерозом и не знаете, есть ли у вас в системе VRML-браузер, можете протестировать свою систему на наличие оного по адресу *http://home.hiwaay.net/~crispen/vrmlworks/browser_test.html* (заодно запас терпения потестите, пока адрес вколачивать будете). На этом позвольте откланяться. Удачного вам погружения в трехмерные глубины Интернета! ■

Куда пойти, куда податься

Для тех, кому все еще мало

Интересных VRML-сайтов так много, что любые попытки привести все ссылки на избранные творения гения творческой мысли неудачны по умолчанию (попробуйте перечислить все лучшие html-сайты, например). Поэтому для тех, кого не удовлетворило количество ресурсов, отобранных мною для вас, привожу ряд ссылок на наиболее впечатляющие каталоги VRML-страничек.

www.parallelgraphics.com/products/cortona/best/ — каталог 3D-ресурсов, составленный разработчиками великолепной программы Cortona VRML Viewer (можно даже проследить затопление станции "Мир").

www.webring.org/cgi-bin/webring?home&ring=vrml97 — веб-ринг (кольцо сайтов, ссылающихся друг на друга) VRML-ресурсов.

www.3dsite.com — мощнейшая коллекция VRML-ресурсов.

www.cise.ufl.edu/~fishwick/vrml/ — еще один архив ссылок на сайты разнообразной тематики.

http://3dgraphics.about.com — все о трехмерной графике в Сети, включая регулярные подборки обзоров любопытных страничек.

НА КОМПАКТЕ

Все программы, упомянутые в статье, вы можете найти на нашем компакте!

Интересное в сети

http://filearea.co.il

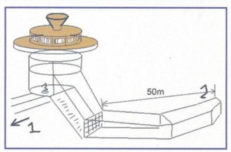


На мой субъективный взгляд — лучший русскоязычный софт-архив. В отличие от более разрекламированных аналогов, содержащих тонны совершенно бесполезных программ, этот ресурс целиком ориентирован на распространение действительно нужного и проверенного софта. В пользу этого сайта также говорит удобная система закачки (без всяких регистраций и кучи лишних окон, как на пресловутом fileplanet.com, например).

http://darwin.holm.ru

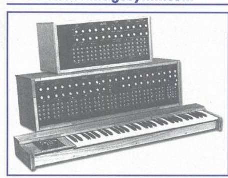
Про премию Дарвина знают, наверное, уже все — ее присуждают (посмертно) людям, отошедшим в лучший мир самыми замысловатыми способами. Один дядя, например, решил одновременно застрелиться, удавиться и утопиться, для этого он встал на краю обрыва, привязал веревку к ближайшему дереву и прыгнул с обрыва, в полете выстрелив себе в голову. Однако пистолет дал осечку, веревка порвалась, а из воды его вытащили. Но страдалец простудился и вскоре скончался от воспаления легких. Вот такие истории вы можете найти на вышеназванном сайте.

www.diggers.ru



Подземелья, катакомбы, секретные бункеры и подземные базы бывают не только в играх. Москва, например, на много километров вниз изрыта ходами. Где секретная линия метро, где бункер какой, склад радиоактивных отходов или библиотека им. Ивана Грозного. И приведения под землей водятся, и крысы величиной с собаку. Заинтересовались? Тогда милости просим на сайт **"Клуба диггеров"**. Здесь вы найдете множество официальных материалов о московских подземельях, истории, рассказанные самими диггерами, планы и схемы и даже советы начинающим диггерам.

www.vintagesynth.com



Этот ресурс должен заинтересовать всех тех, кому небезразлична электронная музыка, а особенно тех, кто сам такую музыку пишет. Здесь вы найдете массу информации о всех классических аналоговых синтезаторах, а также сможете скачать сделанные с их помощью звуки (семплы), которые потом используете в своем творчестве.

www.maz-sound.com



Самый большой легальный архив музыкального софта. Самые последние freeware, shareware и demo-версии звуковых редакторов, секвенсеров, синтезаторов, VST и DirectX-плагинов, CD-грабберов, MP3-кодеров и прочих радостей простого музыканта.

www.mp3.com

Мало музыку написать, надо еще донести ее до масс. А как это проще всего сделать? Правильно — выложить в Сети. Однако это дело не простое, в порыве борьбы с mp3-пиратством подавляющее большинство хостеров удаляет со своих серверов файлы с соответствующим расширением. А вот американский сервер **mp3.com** создан именно для хранения музыки. Мало того, что ваши треки не удаляют, вы еще



получаете деньги за то, что их слушают. Кроме того, среди музыкантов, представленных на сервере, проводятся различные конкурсы, а лучшие треки издаются на компактах, с чего их авторы также получают процент от прибыли.

http://mgabber.nm.ru

Всем кто считает, что **gabber-культура** — самое экстремальное проявление электронной музыки — умерла, хардкор больше никто не пишет и не слушает, могу посоветовать зайти на этот сайт и лично убедиться в своей неправоте. Хардкор в России цветет и пахнет, вечеринки проходят регулярно и народа на них много. А сайт **Moscow Gabber** отражает положение дел на отечественной хардкор-сцене в виде анонсов предстоящих мероприятий, обзоров уже прошедших, фотоотчетах, интервью, подборок ссылок на ресурсы той же тематики.

www.44100.com



Второе рождение довольно известного проекта. Ежедневные новости электронной музыки, статьи об отечественных электронных группах, музыкантах, ди-джеях, лейблах и клубах. Обзоры музыкальных новинок, репортажи с прошедших вечеринок и анонсы предстоящих событий, плюс стандартный набор из ссылок и форумов.

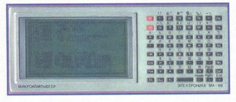
http://beer.yandex.ru

Второй из моих любимых пивных ресурсов Рунета (о первом — ***www.nuBo.ru*** — я уже рассказывал в одном из прошлых выпусков). Инте-



ресен прежде всего клубом коллекционеров пивных этикеток, пивными конкурсами (с очень неплохими призами, сам Яndex все же проводит...) и совершенно замечательной рубрикой **"Пивные истории"**, посвященной экзотическим способам добычи пива.

www.geocities.com/SiliconValley/1061/calcoll.htm



Давным-давно, когда компьютеры были большими... Конечно же, все знают, что первые более-менее демократичные, доступные не только сотрудникам секретных НИИ и КБ игры появились на программируемых калькуляторах. До этого были калькуляторы механические, с которыми особо не поиграешь, зато выглядели впечатляюще, в размерах не уступали современным "тачкам". Сайт Сергея Фролова — **музей отечественных калькуляторов**. Фотографии, технические характеристики и история советского "калькуляторостроения", недокументированные функции и — обратите особое внимание — эмуляторы калькуляторов для PC. В качестве дополнения имеется раздел о логарифмических линейках.

http://rainman2.chat.ru/index.htm

Изготовление пиротехники в домашних условиях. Никакого криминала и международного терроризма, все вполне безобидно. Подробные иллюстрированные инструкции по изготовлению петард, хлопушек и фейерверков в домашних условиях.

www.bolvanka.ru

Специфический ресурс, посвященный исключительно **записи CD-R/RW**. Содержит описания и технические характеристики большинства современных рекордеров, множество программ для записи и всевозможных статей, рекомендаций и советов.

www.render.ru



И еще один специфический ресурс, на этот раз посвященный серьезной 3D-графике. Если вы думаете, что где-то глубоко в вас зарыт 3D-моделлер, то попытайтесь раскрыть его в себе путем изучения материалов, размещенных на данном сайте. С большой долей вероятности это у вас получится. Но только в том случае, если моделлер действительно зарыт... Во всех остальных — вы просто хорошо проведете время, рассматривая шикарные арты...

www.newgrounds.com/portal/uploads/27000/27549_winrg.swf

Напоследок суперновинка! **Windows RG** — первая в мире операционная система, основанная на технологии **Macromedia Flash**. Вобрала в себя все самое лучшее, что было в предыдущих версиях Windows. Благодаря уникальным суперсекретным технологиям занимает всего **400 Кб**, не требует инсталляции и практически не глючит.

Игровые ссылки

www.vortexteam.org



Сайт команды **Vortex Team**, занимающейся созданием модификаций ко "всему, что движется". Самую глобальную из их работ — **мод The Evil 3** для **Diablo II** — вы уже могли видеть ***в "Игровой Зоне" за октябрь***. Помимо этого, "Вортексы" известны своим альтернативным **ботом для Quake III** и множеством других интересных проектов, многие из которых еще не завершены. Сайт также интересен тем, что любой посетитель может вступить в команду и, если руки растут откуда надо, принять участие в работе над проектами.

http://csnation.counter-strike.net/logoville

Мало кто обращает внимание на такую функцию в **Counter-Strike**, как возможность оставлять на стенах "граффити" — изображения из графических файлов. А между тем можно отлично поприкалываться над противниками. Например, дверь нарисовать там, где ее быть не должно, или значок бомбплейса, а пока незадачливые терроры будет пытаться поставить на него бомбу... ну, вы поняли. А на вышеуказанном сайте вы можете найти кучу разнообразных "логотипов". Ресурс содержит около тысячи логотипов, весь архив удобно структурирован. Картинки есть на любой вкус, от религиозных символов и эмблем рок-групп до откровенного стеба — текстур из игры. Дерзайте, и да не догонят вас обдуренные вами приятели на улице...

www.botepidemic.com

Боты — управляемые компьютером противники для мультиплеерных игр — отличный способ для тренировки навыков дефматча. Никто не узнает о ваших неудачах, зато реальных противников после долгих тренировок на ботах вы будете рвать в фарш. Увы, мало кто знает, что в природе существуют боты не только для признанных хитов типа того же Counter-Strike. Как вам **бот для G.T.A.2** или **Hexen 2**? Или для **Daikatana**, **Duke Nukem 3D** и **Kingpin** плюс специальные боты практически для всех модификаций **Half-Life**? Рекомендую посетить данный сервер и лично убедиться в их наличии. А заодно скачать наиболее понравившихся болванчиков.

www.3dstyle.ru

Очередной игро-софто-железно-новостной ресурс из разряда "не такой, как другие". Здесь вы найдете действительно интересные и актуальные новости, а не кочующие по большинству отечественных новостных ресурсов немного исправленные позавчерашние заметки. Оперативно и увлекательно.

www.cscentral.com

Один из многочисленных Counter-Strike ресурсов, недавно возобновивший свою работу с новой силой. Свежайшие новости из мира C-S, собственный игровой сервер, несколько активно посещаемых народом форумов, подборка статей на различные темы, и, что особенно приятно, объемистый раздел с обзорами дополнительных карт, которые можно тут же и скачать. В число дочерних проектов CSCentral входят также около десяти новостных сайтов и несколько персональных мапперских страничек. ■

Strike (strike_1@mail.lv)

Автор благодарит Алексея Ларина за информационную поддержку

СОФТОМ ПО ХАРДУ!

Мягкое восстановление жесткого диска

Звонок в службу техподдержки:
— Кто такой генерал Файлюра и почему он читает мой диск?!
— ???
— Ну, на экране надпись "general failure reading your disk..."

Настает день, когда с безупречно работавшим винчестером начинаются проблемы.
Проявиться они могут по-разному. Например, размножающиеся, как на дрожжах, бэд-блоки. Или система перестает видеть винт как физическое устройство. Могут исчезать разделы, а подчас и цельные логические диски, на которые поделен винчестер... Почему?
Возможно, вашему харду пришла пора отходить в мир иной по причине великовозрастности. Это — 90% случаев, и тогда после сохранения всего, что сохраняется, надо от него избавляться. Что поделать! Никто не вечен под луной.
Но не исключено, что причина неполадки — злая шутка соседа-хакера, решившего насолить вам и, скажем, затершего нулевую дорожку на винчестере. И если проблема не в "бэдах", то за жизнь харда еще можно — и нужно — бороться!

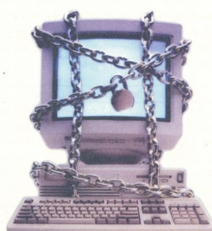
Хорошо, а что делать?

Все написанное ниже верно в ситуации, когда винчестер не определяется. Если он определяется, но BIOS не обнаруживает загрузочного устройства, то, скорее всего, повреждена **Master Boot Record**. Восстановление — fdisk /mbr. Действует на все 100%, но с потерей **всех** данных.

Для начала надо хотя бы примерно определить причину несчастья. Это может быть скачок напряжения, вирус, падение винчестера... Вариантов очень много; я перечислил самые распространенные. Но все может произойти внезапно или в ваше отсутствие, и тогда остается только теряться в догадках насчет происшедшего.

Руки — из ножен!

Может случиться так, что в BIOS нет винчестера как физического устройства. Естественно, что хард должен подавать признаки жизни. Возможно, причина — скачок напряжения или потеря контакта на батарее. Не совсем прямые руки в процессе установки нового (второго) жесткого диска в компьютер также могут стать причиной "забывчивости" BIOS. Основные признаки обнуления CMOS: сброс пароля на вход или сброс системной даты. Что ж — придется напомнить базовой системе ввода-вывода тип винчестера. Это можно осуществить с помощью внешней сервисной программы от производителя материнской платы (поставляется в комплекте с ней) или функцией **IDE HDD Auto detection** в главном меню BIOS. Если тип винчестера определился — все нормально, можно снова вздохнуть спокойно. До следующего раза... Подобный случай должен стать звоночком к увеличению бдительности — беда может прийти не одна. Полезно сделать резервные копии. Впрочем, их полезно делать в любом случае.



Ситуация ухудшается, если винчестер по-прежнему не виден. Попробуйте проверить, подключено ли питание к жесткому диску. Снова впустую? Возможно, отошел IDE-шлейф. Выньте его, проверьте, не погнуты ли контакты, и снова воткните. После этого попробуйте снова определить тип винчестера. Шлейф должен быть подключен так, чтобы красная полоска на нем была повернута к проводам питания (в принципе, на разъеме шлейфа есть "ключ", но отдельные личности умудряются даже Slot-процессор вставить в ISA-слот...). Выньте хард и внимательно осмотрите его на предмет внешних повреждений и следов паленого на контроллере (плата внизу винчестера). В последнем случае (опаленные микросхемы) выход только один — обращаться по гарантии в фирму, где приобретали жесткий диск.

Если все ваши усилия тщетны, то проблема, скорее всего, кроется или в неисправности контроллера жесткого диска, или в повреждении информации на **нулевой дорожке**. На нулевой (инженерной) дорожке винчестера записана вся информация о самом жестком диске: тип, количество головок, секторов, цилиндров, объем и т.п. Эту дорожку читают программы, определяющие тип винчестера. Совершенно очевидно, что если эти данные стереть или заменить, скажем, на поэму "Евгений Онегин", то винчестер, физически оставаясь полностью работоспособным (подразумевается исправная механическая часть), будет неработоспособен в системе. Сбой, приведший к порче информации на нулевой дорожке, может быть вызван действием вируса (даже размером в 27 байт!) или сбоем в работе контроллера. Стереть эту жизненно важную



информацию можно и самому, отформатировав жесткий диск с помощью процедур Low Level Format в BIOS. К счастью, большинство современных винчестеров не воспринимают команды низкоуровневого форматирования — они защищены изготовителем. Вполне может случиться так, что низкоуровневое форматирование все-таки произойдет (опять же — при неисправном контроллере). Дело в том, что часть кода BIOS написана очень-очень давно (например, код Кобола), и понятия нулевой дорожки тогда еще не существовало (тогда даже винчестеров не существовало). Следовательно — форматируются **все** дорожки. Подчеркиваю: я говорю о форматировании через процедуры BIOS.

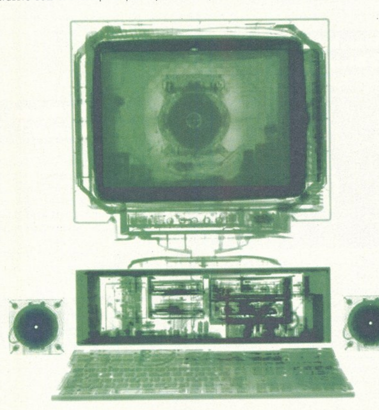
Если произошло подобное несчастье, следует воспользоваться программой от производителя винчестера. Программы доступны на сайтах производителей. Следует помнить, что пользоваться можно только программой от производителя вашего харда. Программы для других винчестеров не помогут. Попробуйте считать нулевую дорожку... Если получилось — значит, контроллер не сгорел. Теперь надо выяснить, что записано на этой дорожке.

Для этого следует найти жесткий диск этой же фирмы с точно такими же ТТХ, как у вашего. Очень желательно, чтобы серийный номер был как можно ближе к серийному номеру вашего жесткого диска. Идеальный случай — винчестер из той же партии привоза.

Теперь считайте инженерную дорожку рабочего винчестера. Если информация на ней совпадает с информацией на вашем харде — переставьте ваш винчестер на рабочую машину. Если он заработал — проблема в материнской плате или в BIOS. Если все по-прежнему глухо — проблема в контроллере жесткого диска.

Если же информация не совпадает с "достоверной", то можно попытаться ее переписать с рабочего винчестера на ваш с помощью той же программы от производителя. Если запись не производится или информация записывается неверно — нулевая дорожка повреждена физически. Попробуйте, пожертвовав данными, произвести низкоуровневое форматирование и еще раз попытаться записать данные на нулевую дорожку.

Если же вы поставили диагноз "неисправность контроллера", то опять же, с точно такого же диска (пожертвовав теперь уже гарантией!) можно попробовать отвинтить контроллер и поменять его местами с вашим. У меня был такой случай — на винчестер (случайно) вылилось литра полтора кипятка... Надо заметить, что информация на нем была крайне важной. Винчестер подвергся суточной просушке под интенсивным обогревателем. Потом подключен в систему, и... мертвая тишина — не заводится. **Внимание! Все описанное далее допустимо проводить, только если это — ваш последний шанс**. Итак — был найден точно такой же жесткий диск. Взят очень большой мешок, после чего пылесосом с водяным фильтром (в течение двух часов) воздух в мешке был тщательно отфильтрован. Затем в мешке оба жестких диска были разобраны, и пластины (иначе именуемые "блинами") с неисправного харда были перенесены на исправный, потом он был собран и подключен в систему. Данные удалось спасти. Винчестер же, проработав еще два часа, издал предсмертный "хрюк" и умер. Навсегда.



Nota Bene

Все изложенное выше верно только для IDE-винчестеров. Описанные действия желательно производить, если вы имеете доступ к комплектующим в какой-либо фирме и немалый опыт в работе с железом. Не стоит себе льстить — обращайтесь в компьютерную фирму, если чувствуете недостаток знаний, умений, сил и уверенности. Также следует заранее определить свою позицию по отношению к гарантийным обязательствам — в большинстве случаев внешних повреждений на устройстве (следы ударов тяжелым металлическим предметом, царапины от отвертки или следы от зубов) вам вряд ли удастся сдать его по гарантии.

Засим прощаюсь, и пусть ваши винчестеры проживут долгую и счастливую жизнь и умрут от старости, а не от рук злого шутника! ■

Стандартные КОДЫ

Atrox

Вводите коды во время игры.
ATROX POWER UP — добавить ресурсов.
THE RICH MAN FEED — бесконечная энергия.
WHATS THE HURRY UP — ускорение производства.
COOL ATROX — вашим отрядам теперь не грозит уничтожение (фактически "год мод").
CURSE THE ENEMY — уничтожить все вражеские юниты.
DESTROY THE ENEMY — уничтожить все вражеские строения.
SOMETHING SPECIAL FOR YOU — усовершенствовать ваши здания (на 1 уровень).

Carnivores: Ice Age

Чтобы активировать режим Debug, нужно ввести debugup во время игры. Теперь вы будете видеть свои координаты, а динозавры не будут вас атаковать, пока вы не атакуете их. Кроме этого, вы получите доступ к следующим комбинациям "горячих клавиш":
Ctrl — бегать быстрее;
Shift+S — замедленное движение;
Ctrl+N — теперь вы будете прыгать дальше;
Shift+T — показывает количество фреймов в секунду;
Shift+L — режим полета;
Tab — открыть всю карту.

Druuna

Коды активируются через консоль. Если код был введен правильно, вы услышите звуковой сигнал.
CHEATON — активировать режим кодов.
OGGOK — получить весь инвентарь.
ABRHAM21 — показать все карты.
LUCEOK — включить освещение на темных уровнях.
Также вы можете использовать коды для получения различных костюмов: DRUUNA1, DRUUNA0, DRUUNA2, DRUUNA3, DRUUNA4, DRUUNA5, где DRUUNA0 — ваша нормальная одежда.

F22 Lightning 3

Во время игры нажимайте Ctrl+Enter. Откроется окошко, в которое и следует впечатывать коды.
the truth is out there — бесконечный боезапас.
fight the future — перезарядка прямо в воздухе.
black oil — дозаправка в воздухе.
trust no one — неуязвимость.
i am the one — еще одна неуязвимость.
i want to believe — невозможность разбиться или столкнуться с другим самолетом.
this isnt happening — обновить броню.
ghostpit — невидимость.

Robot Wars

На экране выбора персонажа введите в качестве вашего имени JPEARCE. Это даст вам столько денег, сколько нужно для создания виртуального механического Армагеддона на ногах (колесах, гусеницах) и воплощения вашей мечты о глобальном разрушении.

Шестнадцатиричные КОДЫ

Carnivores: Ice Age

Для того чтобы получить возможность охотиться на любого зверя и палить из всего оружия, открывайте вашу сохраненку в любом шестнадцатиричном редакторе, по контекстному поиску ищите последовательность 000000806 и изменяйте первые два байта на 0F.

Starships Unlimited 2 Divided Galaxies



Космическая стратегия. Сразу возникают мысли о Homeworld. Добыча ресурсов, постройка флота, оборона родного мира — и в конце вынос противника путем межмолекулярной дегидрогенизации. Опомнись, геймер! У тебя просто не хватит денег на четвертый пункт, особенно после третьего. Но мы эту проблему решим. По адресам 0172ABD0, 017A52D8 и 0172A8FC лежат эти самые, добытые потом и кровью, горячо любимые американские президенты. Так что я там говорил о выносе противника?!

Wizardy 8

Если очень хочется попасть в какую-то определенную локацию виртуального мира, а проходить весь путь ножками нет времени, то есть простой хакерский способ. Координаты вашего местоположения в игре находятся по адресам:
3E916DC — координата X;
3E916E4 — координата Y;
3E916E0 — координата Z.
При небольшом старании и подборе значений можно попасть в любое место на карте. И не забудьте — примерно сантиметру на вашем мониторе будет соответствовать где-то 1000000 в десятичной системе исчисления.

Игровые РЕСУРСЫ

Carnivores: Ice Age

В директории <Каталог игры>\Huntdat лежит очень интересный файл под названием _RES. В нем прописана вся статистика персонажа и различного оружия — такие параметры, как сила, скорость перезарядки, число патронов в магазине, цена оружия и прочие немаловажные позиции. Так, например, при изменении параметра power (сила) на 20 или даже выше вы сможете подстрелить кого угодно одним патроном (при достаточной точности). Изменение параметра rate влечет за собой соответствующее изменение скорости стрельбы.

Medal Of Honor: Allied Assault

Это очередная игрушка на движке Quake 3, а значит, все ее ресурсы мы найдем в файлах с расширением .pk3, которые на самом деле являются самыми обыкновенными zip-архивами. Файлы лежат в папке <Каталог игры>\main. Тут же, в папке config, приютились ваши конфигурации и раскладки управления. В подкаталоге video лежат видеозаставки, а в папке sound — музыка, звуки и брифинги, вынесенные из основных архивов.

Starships Unlimited 2: Divided Galaxies

По адресу <Каталог игры>\help лежит полное описание к игре, дабы люди не мучались при виде обилия кнопок и переключателей. Тут же имеется один очень интересный файл под на-

званием Cheats. Если вы его откроете, то обнаружите... Верно, полный список кодов, используемых в игре. Более того, с подробным описанием и примерами.
В директории <Каталог игры>\manual лежит то же самое описание, только в формате .pdf, что читается программой Adobe Acrobat Reader.
В каталоге <Каталог игры>\movie лежат три видеофрагмента из заставки игры, а в каталоге <Каталог игры>\music — музыка.

ZAX Alien Hunter


▲ Никогда не пробовали танцевать со смертью?!

В поддиректории <Каталог игры>\SaveGames лежат ваши сохраненки. Они проявляют очень интересное свойство: будучи открытыми в текстовом редакторе, они показывают интересные детали игры, а также конфига. Изменяйте на здоровье!
Самый "жирный" файл игры Data содержит довольно много звуковых файлов и может быть вскрыт программой GameAudioPlayer и ей подобными другими программами.

Антиквариат

Arcade Volleyball

Эта старая, образца 1985 года игрушка за время существования успела покорить сердца многих геймеров. Не будем забывать историю и отдадим честь старине.
82A2C2D0 — очки первого игрока.
82A2C2D2 — очки второго игрока (или компьютерного оппонента в синглплеере).

Carmageddon

В некоторых странах "Карма" запрещена. А в большинстве тех, где она разрешена, кровь заменена мерзкой зеленой жидкостью, а пешеходы, размачивать которых по стеклу было одним из любимейших занятий после рабочего (учебного) дня, превращены в зомби. Деньги — не первостепенная проблема геймплея, но как приятно давить педестрианов новыми колесами, купленными на льющиеся рекой деньги: 00526EC0.

Earthworm Jim 3D

Эта игра запомнилась не только всем компьютерщикам, но и всем приставочникам. Довольно веселая аркада, в названии которой приставка 3D играла скорее рекламно-прикладную роль, так как до действительно трехмерной графики было еще далеко.
00546CA4 — патроны к пистолету.
00546C9C — жизнь.
00546DF4 — грибочки-мухоморчики.

Grand Theft Auto

Для одних "Автовор" — это возможность почувствовать себя в шкуре вора, для других — отличная гонка по городу. Играли почти все, а некоторые играют и по сей день. 0065774C — жизни; 006576B8 — очки.

Easter Eggs

Heavy Metal F.A.K.K.2



В самом начале игры — у дома Юлии — бегает большое количество зверьков, похожих на маленьких кенгуру. Надо изловчиться выловить одного (а это весьма непросто) и бросить в фонтан на заднем дворе. Зверек будет орать, затем мутирует в похожего зверя (черного с красными глазами) и станет ходить за всем живым, что попадется ему на глаза, кидаться своими экскрементами, при этом издавая протокольные звуки и ехидно хихикая. Экскременты при попадании в какое-нибудь препятствие (врага или стену) взрываются, выделяя ядовитый газ. Для зверька (не мутанта) достаточно одного такого попадания. Враги умирают даже не от прямого попадания, а от газа. Для садовника хватило пяти таких попаданий. Мутант же, подобравшись поближе, идет врукопашную, пуская в ход когти и зубы.

Над рубрикой "КОДекс" работали:
"Стандартные коды", "Шестнадцатиричные коды", "Игровые ресурсы", "Антиквариат" — ***Александр Опальский aka MagiciaN*** *(note1abk@mail.ru)*
"Easter Eggs" — ***Константин Богданов*** *(k_bogdanov@pisem.net)*
Общее руководство геймхакерской деятельностью — ***Алексей Кравчун*** *(operKOT@igromania.ru)*

ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

Новости ролевых игр

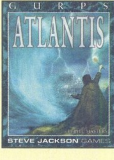
GURPS

S*TEVE Jackson Games* пополнила линейку GURPS. GURPS SteamPunk комбинирует мотивы киберпанка с сеттингом альтернативного индустриального века, где компьютеры работают на паровом двигателе, шагающие колоссы пересекают поля битв, железнокрылые птицы правят небесами и наука — это новая опасность.

GURPS Steam-Tech — безумные ученые века стимпанка представляют свои наилучшие, смертельные и страннейшие изобретения — от оружия до аналитических машин, автоматикусов, странных фармацевтических препаратов, гибридов растений и мутировавших животных.

GURPS Cops — руководство по полицейским силам, начиная с древности и до наших дней, причем преимущественный акцент делается именно на современность. В книге описаны организация полиции, тренировка, оборудование и техника, а также предлагаются шаблоны персонажей, таких как шерифы, федеральные агенты, секретная полиция.

GURPS Atlantis Hardcover — книгу о судьбе Атлантиды написал *Phil Masters* (автор GURPS Discworld), она включает в себя правила игры под водой, ТТХ подводных лодок и три сюжета для кампаний — одна по фэнтези, одна детективная и одна для сеттингов типа steampunk или superhero.



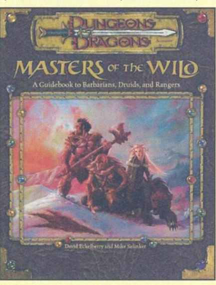
Best of Pyramid, vol. 2 — этот журнал был одним из лучших источников информации об играх начиная с 1993. Книга — второй том подборки лучших статей журнала.

В альфа-тестинг также отправлены два руководства. GURPS Modern Firepower полна статистики и описаний самого современного вооружения и тактического оборудования и заполняет пробел между GURPS High-Tech и GURPS Ultra-Tech. В ней вы найдете описания огнестрельного оружия, а также набор амуниции и различных приспособлений (таких как магазины повышенной вместимости, оптические прицелы и глушители), персональную броню и многое другое.

Второй тестируемый продукт — GURPS Castle Falkenstein: The Ottoman Empire. В фантастическом Викторианском мире Оттоманская империя — одно из сильнейших государств. Это страна древней магии, безумных султанов, мистических джиннов, загадок и подземелий. Будучи основанной на исторических событиях, книга является неплохим пособием для проведения любых приключений по XIX в., начиная от авантюрных романов до варианта стимпанка в арабских пустынях.

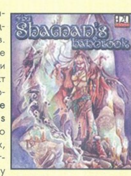
d20-system

КЛАССОВЫЙ "комплит" для варваров, друидов и рейнджеров D&D Masters of the Wild от *Wizards of the Coast* включено без малого сорок умений, два десятка престиж-классов, полтора десятка животных, часть из которых "легендарные" и значительно сильнее существовавших до сих пор, дополнения и расширения правил по применению способности *wildshape* и множество зачарованных предметов (в том числе и совершенно нового типа: "отвары/настойки" — *infusion*).



КОМПАНИЯ *AEG* выпускает "восточный" монстрятник по миру Legend of the 5 Rings — Creatures of Rokugan. В книгу включены не только описания новых монстров, но и правила по отыгрышу некоторых из них как игровых персонажей — *Naga, Nezumi (Ratlings)* и *Kenku*.

КОМПАНИЯ *Green Ronin Publishing* объявила о планах выпуска первой книги из серии Master Class, в которой каждый продукт будет целиком посвящен одному из классов. Этакий аналог The Complete...-серии для AD&D. Проект открывается руководством The Shaman's Handbook. Это книга о людях, имеющих заветный ключик к миру духов. Она содержит новые престиж-классы, заклинания, умения, навыки и предметы. Также описаны мир духов, шаманские традиции и монстры (духи и привидения). Все это великолепие разместится на 80 страницах, а сама книга появится на прилавках магазинов в апреле.



Action! System

G*OLD Rush Games* обнародовала список ролевых игр, которые будут использовать новую систему Action!, правила которой опубликованы на январском компакте "Игромании".

Action! System Core Rule Book — базовая книга правил. Содержит только основную информацию и математику. Упрощенный набор правил именуется Fast Action!

Fuzz: the Furry Police RPG посвящена борьбе с криминалом в антропоморфном мире, где животные обладают разумом и криминальными наклонностями. Издатель — компания *Seraphim Guard*.

Agent X 2nd Edition — вторая редакция популярной "городской" игры от *Gold Rush Games* про современный шпионаж и секретные операции.

GameLand — мультипликационная игра от *Crookedface Games*.

Infinity — ролевая игра от *Infinite Games*.

Luftwaffe 1946 RPG — ролевая игра от *Battlefield Press* на основе одноименной серии комиксов.

Patriots — ролевая игра от *Gold Rush Games*, действие которой происходит во время американской революции и войны за независимость. Исторический сеттинг имеет киношные элементы (см. "Патриот" с Мелом Гибсоном).

Renaissance Adventure Game — приключенческая игра от *Gold Rush Games*, действие которой происходит в сказочной Англии в конце 16-го — начале 17-го века.

The Three Musketeers Adventure Game — приключенческая ролевая игра по мотивам знаменитого романа Александра Дюма "Три мушкетера" от *Gold Rush Games*.

War of the Worlds Adventure Game — приключенческая игра по мотивам знаменитого романа Герберта Уэллса "Война миров".

The World of Zorro Adventure Game & Resource Book — полноценная ролевая игра про приключения в мире борца со злом Зорро.

White Wolf Games

EXALTED, игра в стиле аниме-фэнтези, пополнилась книгой **Time Of Tumult**, содержащей четыре приключения, забрасывающие персонажей во все края света.



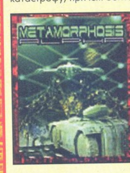


Werewolves получили, вслед за Магами и Вампирами, третью редакцию. Новая книга **Tribebook Children of Gaia Revised** описывает племя Детей Гайи, самое мирное и открытое из всех племен оборотней.

Линейка **Mage** дополняется книгой Технократической конвенции **Iteration X** — создателей Терминаторов и искусственного мозга.

Другие системы

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ RPG **Metamorphosis Alpha** была издана *TSR* в 1976 и стала самой первой ролевой игрой в жанре *sci-fi*. Игроки превращались в жителей огромного космического корабля, который когда-то попал в катастрофу, причем обитатели корабля считают его истинным и единственным миром... Игровая механика была основана на d6, предлагались на выбор 3 расы: человек, мутант и животное. Игра легла в основу популярного мира **Gamma World**. Спустя 25 лет **Metamorphosis Alpha** возвращается! Права на издание игры получила молодая компания *Fast Forward Entertainment*. Обещаются новые игровая механика, направления развития игры и инопланетяне.

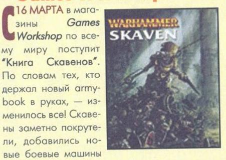


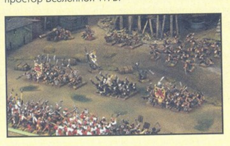
КОМПАНИЯ *Dominion Games*, выпускающая бесплатную игровую механику **Dominion Rules**, ведет работу над проектом **The Spell Books**, расширяющим и дополняющим магические правила. Новое дополнение будет состоять примерно из 100 страниц и содержать более 130 заклинаний разных магических провинций, упрощенные описания заклинаний, новые таблицы штрафов, пересмотренные и дополненные правила по "сбою заклинаний". Как и **Bestiary**, новое дополнение будет распространяться в двух вариантах: облегченная версия со слабым качеством иллюстраций будет бесплатно выложена на сайте, а полная — продаваться через электронный магазин по цене $5.95.

Новости стратегических игр

Games Workshop

16 МАРТА в магазины *Games Workshop* по всему миру поступит **"Книга Скавенов"**. По словам тех, кто держал новый army-book в руках, — изменилось все! Скавены заметно покрутели, добавились новые боевые машины (warp cannon, ratling gun). Трепещите, людишки, орды скавенов выходят на оперативный простор Вселенной WFB!





ПРОДОЛЖЕНИЕ хитового варгейма **LotR: Fellowship of the Ring**, игру **Two Towers**, компания *Games Workshop* решила показать фанатам уже в феврале этого года на международной *Нюрнбергской ярмарке игр и игрушек*. При этом ее продажи, как и планировалось раньше, начнутся только перед выходом второй части кинофильма **Lord of the Rings**, осенью 2002.

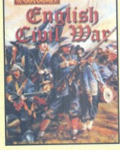
КОМПАНИЯ *Games Workshop* приобрела 85%-ный пакет акций компании *Sabertooth Games*, основанной в 2000 г. *Бобом Уоттсом* в Сиэтле, США. *Sabertooth* разрабатывала и производила коллекционные карточные игры по вселенной Боевого Молота. **Warhammer 40k CCG** была успешно запущена в серию, а **Warhammer FB CCG** находилась в стадии зарождения. По оформившейся сделке видно стремление руководства *Games Workshop* монополизировать в своих руках торговый знак **Warhammer**. К тому же проект CCG оказался весьма успешным, и теперь, по-видимому, получит дополнительное финансирование.

Другие компании

ФИРМА *Звезда* начала продажи новой игры из серии *Гексостратегии*. Она называется **Нашествие** и посвящается истории похода монголо-татар на Русь.



АНГЛИЧАНЕ обожают свою Гражданскую войну, английские варгеймеры трепетно любят Кромвеля и его "железнобоких" — а это значит, что пришествие английской гражданской войны в масштабе 25 мм неизбежно. И действительно, **Foundry** возобновила выпуск миниатюр по этому периоду! Напомним, что на сегодняшний день именно **Foundry** является лидером по выпуску 25-миллиметровых миниатюр на исторические темы.



Антон Курин
(anton_kurin@mail.ru)

Magic: The Gathering

Самым главным событием является выход нового сета Magic: The Gathering — ***Torment***, сразу получившего прозвище "черного сета" (читайте обзор в номере). Как известно, при выходе очередного сета проводятся **пререлизные (prerelease) турниры** (участвующие собирают себе колоды из трех бустеров и одного стартера). При этом каждый участник турнира получает фойловую редкую карту из выходящего сета, текст которой напечатан на каком-либо экзотическом языке. В ***Torment*** такой картой был Laquatus Champion, а экзотическим языком... русский! Так что мы с вами — экзотический народ, товарищи! Но все равно приятно. Если б еще текст на карте был без ошибок...

Мировые турнирные новости: **Pro Tour San Diego** прошел в середине января. Его победителем стал ***Farid Meraghni***, сильный французский игрок, впервые вышедший на профессиональную сцену. Забавно, но в четвертьфинал не вышел ни один из известных игроков. В то же время и в том же месте проходил очередной **Masters**. Его победителем стал ***Ryan Fuller***, тот самый, который выиграл Grand Prix Moscow. Несколько **Grand Prix** в формате Extended традиционно прошли за месяц, в том числе и в Европе. На последних успели поучаствовать и наши игроки, даже с неплохим результатом. ***Марат Асанов*** и ***Евгений Окин*** прошли в top 32 — ровно столько призовых мест на Grand Prix. ***Посмотреть колоды с проводившихся турниров вы можете на компакт-диске.***

Российские организаторы продолжают радовать нас свежими идеями. Запущена вторая серия квалификационных турниров **Лотус Профессионал**. Также в Саратове проводятся квалификации к **Гран При Пегас**. Оба турнира, по предположениям организаторов, будут иметь призовой фонд порядка 1000$, что вполне увесисто для нашей страны.

DCI продолжает борьбу за чистоту Магии от читерства и иже с ним. На этот раз ее жертвами стали ***Боб Махер*** (тот самый создатель Maher's Oath), отстраненный на полгода от игры, и ***Ryan Fuller***, о котором я уже писал выше, — он отстранен на год.

● ● ●

Новости подготовлены порталом РОЛЕМАНСЕР, крупнейшим сетевым изданием о некомпьютерных играх. Координаты: ***www.rolemancer.ru.*** ■

Антон Курин (anton_kurin@mail.ru)

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

TORMENT Нашествие тьмы

Каждый год компания Wizards of the Coast преподносит любителям и профессионалам Магии три (а иногда и целых четыре) подарка. Совершенно верно – именно столько новых сетов (т.е. наборов карт) выпускается компанией за год.

Магические сеты делятся на базовые редакции (последняя вышедшая – Седьмая) и отдельно стоящие сеты. Последние, в свою очередь, стайками по три штуки сбиваются в блоки. При этом сам блок, как правило, получает название соответственно названию первого своего сета.

Обычно первый сет блока (иначе еще он называется "базовым расширением") появляется в конце сентября. Первое его продолжение (второй сет блока) оглашает округу радостным "агу!" в конце января. И, наконец, завершающий сет блока приходит в мир в конце мая.

Время написания статьи – конец января, спустя несколько дней после появления сета Torment, являющегося вторым в блоке Odyssey.

Откуда эта тьма?



Torment сами разработчики назвали черным. Небезосновательно: почти треть карт сета (40 из 143) принадлежит к черному цвету. К тому же вечные оппоненты черного — зеленый и белый — получили только по 21 карте против 28-и, доставшихся синим и красным. Подобное происходит ***впервые*** в истории Магии. Раньше, конечно, были перекосы по качеству карт и отклонения по их количеству в разных цветах, но — в пределах пары карт.

Рэнди Бюхлер и ***Марк Розвотер***, самые известные представители Research&Development MTG, объясняют это следующим образом.

Во-первых, черные очень много потеряли с уходом **Dark Ritual** из двух самых популярных констрактед форматов — Extended и Тип 2 (Standard). А выпускавшиеся в последнее время черные карты в общем и целом уступали по силе картам других цветов. Давно уже назрела необходимость восстановить игровой баланс.

Во-вторых, каждый сет делается по мотивам соответствующей фантастической книжки литературной серии Magic: The Gathering. Литературная основа "Тормента" рассказывает о возвышении черного мага Чейнера, так что — сет вроде как должен соответствовать.

В-третьих, по мнению Бюхлера и Розвотера, именно мощное вливание черного было бы сейчас способно хорошенько встряхнуть метагейм: новый сет призван сместить баланс констрактед колод в сторону монолитных черных, а лимитед игроки снова получают интересную задачу по выбору цветов на драфтах и силедах — ведь в Odyssey черный цвет откровенно слаб, а зеленый — довольно силен.

Необычным еще является отсутствие в сете артефактов и золотых карт.

Механики безумия и кошмара

Каждый новый сет представляет не только стопку новых карт, но и одну-две новые механики. Например, в Urza's Saga мы впервые получили *echo*, в Nemesis это был *fading*, а в Planeshift — *gating*. Torment, конечно же, не исключение. Здесь мы получаем две новых механики: ***madness*** и ***nightmare***.



Карта с механикой madness:
Arrogant Wurm **3●●**, Creature — Wurm, 4/4
Trample
Madness 2●

В общих чертах, суть способности *madness* такова: когда вы должны сбросить карту из руки (discard), если вдруг эта карта обладает свойством *madness*, то вместо того, чтобы отправить ее на кладбище, вы можете сыграть ее за *madness cost* (в нашем примере это 2●). Очень полезно в ответ на **Recoil** оппонента заплатить 2● и поставить на стол такую тушку, как **Arrogant Wurm**. Или же, сбрасывая его под своего же **Wild Mongrel**, привести в игру за означенные три маны.

Надо отметить, что *madness cost* дешевле или равна обычной цене заклинаний. К тому же, если раньше при наличии альтернативных способов игры карты ее стандартная цена была совершенно непомерной (**Fireblast — 4●●, Foil — 2●●**), то сейчас — цены вполне резонны.

Карта с механикой nightmare:
Faceless Butcher **2●●**, Creature — Nightmare Horror, 2/3
When Faceless Butcher comes into play, remove target creature other than Faceless Butcher from the game. When Faceless Butcher leaves play, return the removed card to play under its owner's control.

Nightmare — скорее даже не механика, а несколько специфических существ со сходными свойствами, срабатывающими при их входе в игру (come into play ability). Когда "кошмарное" существо приходит в игру, вы убираете из игры некоторый ресурс (обычно — ресурс вашего противника). Когда существо покидает игру, вы возвращаете этот ресурс обратно. Тот же **Безлицый Мясник (Faceless Butcher)** убирает последнего блокера оппонента, так мешавшего добить его прямо на вашем ходу, или связывает его самое опасное существо, которое сняло бы при следующей атаке ваши последние хиты. Правда, он делает это лишь на то время, пока сам находится в игре, но... это уже другая проблема. Всего существ с этой способностью — девять. Это **Faceless Butcher, Gravegouger, Hypnox, Laquatus's Champion, Mesmeric Fiend, Petradon, Petravark, Slithery Stalker** и **Soul Scourge**.

Колоды после выхода "Тормента"

Сет Берн (Seth Burn), один из самых известных любителей sligh-колод, а также профессиональный игрок, неплохой дек-дизайнер и автор множества интересных статей, сделал

небольшой обзор по Torment. В этом обзоре он выделил 10 карт, которые, по его мнению, окажут существенное влияние на constructed-форматы. Вот список этих карт: Nantuko Shade, False Memories, Nostalgic Dreams, Grim Lavamancer, Compulsion, Basking Rootwalla, Seton's Scout, Mutilate, Laquatus Champion, Circular Logic.

Хотелось бы добавить еще пять карт, не нашедших своего места в первой десятке: Ambassador Laquatus, Fiery Temper, Chainer's Edict, Breakthrough, Liquify.



Складывается впечатление, что лучше всего будет синим магам. Им дали два новых каунтера (**Circular Logic**, **Liquify**), чудесный способ прокручивать деку (**Compulsion**) и **Millstone** на ножках — **Ambassador Laquatus**. За ними идут черные, получившие две прекраснейших карты для уничтожения толп вражеских существ (**Chainer's Edict**, **Mutilate**) и, вдобавок ко всему, еще и два довольно грозных создания для убийства противника (**Laquatus Champion**, **Nantuko Shade**). Потом — зеленые, которым добавили пару дешевых, но чертовски эффективных зверей (**Basking Rootwalla**, **Seton's Scout**) и к ним — многообещающую карту для непростых комбинационных колод (**Nostalgic Dreams**). Белый цвет представлен в сете откровенно слабо, а вот красный содержит несколько потенциально сильных карт, которые еще могут проявиться в будущем.

Если вернуться к конкретным форматам, то в Типе 2 усилят свои позиции *R/G beatdown* и разнообразные синие деки — уж очень хорошие карты для них вышли. Возможно, появятся монолитные черные деки, от агрессивных суицидов до контролей (а среди них могут затесаться и *land destruction*, хотя... вряд ли). Монолитный синий контроль, декающий с помощью **Millstone** и **Ambassador Laquatus**, также не исключен. Учитывая наличие трех комбинационных колод в текущем Типе 2, а именно — **Terravore-Balancing Act**, **Zombie Infestation-Upheaval** и **Battle of Wits**, я не исключаю добавления еще нескольких.

Что касается *OBC (Odyssey Block Constructed)*, то можно смело говорить о том же *R/G beatdown*, *черном контроле* и *Phsychatog.deck*. Совсем неплохо выглядит и агрессивная *U/G*, основанная на новой механике блока — *threshold*. Никуда не делись *Terr-Act* и *Zombie Infestation-Upheaval* — хотя они и теряют половину карт, поддерживающих комбу, но сбрасывать со счетов такие деки пока рано. Как повлияет новый сет на Extended и Type 1 форматы, я плохо себе представляю, но не думаю, что изменения будут похожи на ту волну, которая поднялась еще на последнем Чемпионате мира и смыла все представления о сильных колодах формата и играбельных картах.

Безграничный Limited

Теперь, до выхода нового сета — **Judgment** (рабочее название), драфты будут проходить в формате *Odyssey-Odyssey-Torment*, что говорит о перекосе первых двух бустеров в сторону синего и зеленого цветов, а третьего — в черный. Кроме того, появилось много карт, требующих две маны одного цвета (например, **Faceless Butcher — 2BB**), что заставляет собирать двуцветные колоды с ведущим и второстепенным цветами, а не трех и более цветные. В целом же, довольно ровно во всех трех бустерах будут давать красный и синий (я говорю о соотношении карт, а не о том, как их вам будут пропускать...). Зеленый и белый хороши в Odyssey, но при этом их почти нет в Torment. С черным — ровно наоборот. Так что выбирая расцветку своей деки до или во время драфта, помните, какие цвета на каких бустерах вы сможете собрать. B/R, U/G, R/G и U/B — относительно устойчивые сочетания, которые я бы попробовал драфтить. Самое ужасное сочетание было и остается W/G — теперь ему еще и нечего подбирать на последнем бустере. Разнообразные другие вариации с белым цветом не кажутся мне особо сильными, но — всякое возможно. U/R, несмотря на ровность этих цветов по всем трем бустерам, содержит мало существ, так что его я бы тоже избегал. G/B слишком рискован, на мой взгляд, — ведь могут не дать зеленого на первых бустерах или черного на последнем.

Что касается sealed-формата, в котором пройдут ближайшие квалификационные турниры к Pro Tour Nice, то в нем мы получаем стартер Odyssey и два бустера Torment. Прошедшие пререлизы показали, что статистически наиболее сильным в этом формате была B/R комбинация. В любом случае, вашим сильным цветом за счет двух бустеров будет черный, а в стартере распределение по цветам — ровное. Значит, деку вы будете собирать вокруг черного или (при плохом раскладе) вокруг его отсутствия. При этом надо учитывать, что больше половины ваших противников будут сами играть черным (из моих восьми оппонентов на пререлизе не играл черным только один).

Другие механики



Помимо *nightmare* и *madness*, есть еще несколько менее заметных, но вовсе не менее важных механик.

Dreams **— заклинания, позволяющие за сброс карт получать некоторый эффект. Их семь. Devastating Dreams, Insidious Dreams, Nostalgic Dreams, Restless Dreams, Sickening Dreams, Turbulent Dreams и Vengeful Dreams.**

Disorders **— энчантменты, утилизирующие лишние карты в вашей руке. По одному в каждом цвете — всего пять. Compulsion, Hypochondria, Mortiphobia, Narcissism и Pyromania.**

Possessed creatures **— существа, которые, достигнув *threshold*, меняют свой цвет на черный и получают способность уничтожать существ своего прежнего цвета за поворот (тап). Они есть во всех цветах, кроме черного, итого — четыре. Possessed Aven, Possessed Barbarian, Possessed Centaur и Possessed Nomad.**

Tainted lands **— земли, дающие бесцветную ману. При наличии на столе у их владельца болота они получают дополнительную способность давать по вашему выбору черную либо одну из цветных ман, то бишь — становятся двуцветными. Таких земель четыре. Tainted Field, Tainted Isle, Tainted Peak и Tainted Wood.**

Более подробно все это разобрано в официальном FAQ к Torment.

Заключение

Подводя итог, можно сказать, что **Torment** вышел вполне приличным сетом. Привнеся некоторое оживление в популярные форматы, он не перевернул все с ног на голову. Лимитед стал сложнее, но не потерял в интересности. Констрактед получил прибавление, ничего не потеряв. Новые механики заставят некоторых подучить правила и внесут элемент неожиданности. Отсутствие большого числа дорогих карт характерно для первого расширения, самые ценные редкие карты выходят в базовом сете и во втором его расширении (т.е. — Odyssey и Judgment). Так что и здесь нет ничего необычного. Так что — удачи вам, господа, в обновленном магическом мире. И, как сказал *Марк Розвотер*:

May your opening hand always have the right color mana!

***

P.S. На компакт-диске вы найдете ***спойлер*** *и* ***FAQ по Torment****, где сможете ознакомиться с текстовками всех карт. Появится ли "торментское" обновление для* ***Magic: Suitcase****, пока неизвестно, но если появится — также будет обнаружено вами на компакте.* ■

Михаил Загорский
(misha_za@hotmail.com)
и Алексей Рыбак

Основы профессионализма в Magic: The Gathering

Второй взгляд на Одиссею

попытка пост-обзора в преддверии Тормента

Прошло уже четыре месяца с момента выхода Odyssey — очередного большого издания Magic: The Gathering. В отличие от предшествовавшему ему блока Invasion, сразу получившего репутацию "сильного", выход Odyssey сопровождался скептическими оценками игроков, сравнивавшими ее с такими относительно непопулярными изданиями, как Prophecy. Сейчас можно с уверенностью сказать, что они ошибались.

Данная статья предназначена проанализировать, какие изменения произошли в Типе 2 вместе с появлением "Одиссеи", окончательно сформулировать сложившиеся под ее влиянием колоды и указать ее наиболее успешные карты. До или после чтения статьи обязательно загляните на **компакт-диск**, где вы сможете обнаружить деклисты колод, о которых говорится в статье. И, конечно же, все тексты карт вы можете увидеть, проинсталлировав программу Magic: Suitcase, которую мы выкладываем каждый номер.

Явные фавориты

"Я ненавижу эту карту!!"

Джон Финкель, попавший в положение унтер-офицерской вдовы в Новом Орлеане

Почти сразу же после выхода **"Одиссеи"** несколько ее карт попали на верхние позиции списка "наиболее желанных" (что отразилось и на их стоимости при покупке с рук).



Нет ничего удивительного, что придуманная чемпионом мира 2000 года *Джоном Финкелем (Jon Finkel)* карта действительно сильна: Shadowmage Infiltrator позволяет создать значительное преимущество по картам, являясь при этом существом, которое сложно заблокировать или убить. Черно-синий Infiltrator (быстро получивший прозвище "Финкель") идеально лег в колоду из IBC (Invasion Block Constructed) — *No-Mar*, которая во многом благодаря ему стала популярной и в Типе 2.



Другой фаворит, флэшбековый Call of the Herd, — способ получить существо 3/3 на второй или третий ход и еще одно такое же на следующий, что обеспечивает использующей его колоде либо сильное преимущество в ранней игре, либо возможность получить нужное существо впоследствии, не потратив лишних ресурсов. Как и "Финкель", Call of the Herd обогатил уже имевшийся в IBC архетип — *красно-зеленую агрессивную колоду (R/G)*, которая с таким же энтузиазмом начала использовать и Wild Mongrel: способность этого существа 2/2 менять цвет и "разрастаться" до нужных размеров за снос карты с руки в известной степени придает колоде требуемую гибкость (позволяя, например, блокировать и убивать Shadowmage Infiltrator ценой всего 1 карты).

Вообще, из действующих по схожему принципу карт (а именно — использующих появившуюся в "Одиссее" механику *flashback*, позволяющую сыграть карту с кладбища еще раз) применение в Типе 2 сразу нашла, пожалуй, лишь Beast Attack, позволяющая выложить на стол в любой момент грозное существо 4/4. Впрочем, из пяти "токен-генераторов" лишь откровенно слабый Elephant Ambush так и не обрел себя в Типе 2 (хотя с успехом используется в драфтах) — остальные постепенно заняли законное место в колодах, для которых возможность получить 2 существа ценой 1 карты важна даже в том случае, если это белки 1/1.

Архетипы *No-Mar* и *R/G* быстро стали распространенными в Типе 2, оставляя игрокам широкие возможности для экспериментов с конкретным подбором карт; тем не менее, они являлись логическим развитием уже хорошо известных по IBC колод.

Остальные колоды "высшей лиги" — *SnakeTongue, Sligh, Squirrel Prison, Solution, White Weenie* — также наследовали свою идею от прежних архетипов и развивали ее с помощью карт "Одиссеи" (в дело пошли Firebolt, Holistic Wisdom, Squirrel Nest, Devoted Caretaker, Mystic Crusader и многие другие). Это хорошо иллюстрируют колоды со *States 2001* — первых серьезных турниров, проводившихся в формате Тип 2 с участием карт из "Одиссеи".

Заметным (хоть и не единственным) исключением явилась лишь построенная в основном на картах "Одиссеи" комбо-колода *Upheaval/Infestation*, которая позволяла поставить на "очищенный" с помощью Upheaval стол Zombie Infestation и превратить массу карт на руке в существа 2/2, которые в несколько ходов убивали практически беспомощного противника, тщетно пытающегося в это время сыграть поднятые Upheaval'ом в руку карты. Очень полезным ее элементом стал и Standstill — очередной способ создания временного "затишья".

Однако не стоит думать, что следование прежним архетипам исключало творчество в плане видоизменения этих архетипов. Наоборот — "Одиссея" дала этому огромнейший простор.

Пример деклиста для R/G

Main Deck: 8 Forest, 3 City of Brass, 4 Karplusan Forest, 1 Keldon Necropolis, 5 Mountain, 1 Sulfurous Springs; 4 Birds of Paradise, 4 Flametongue Kavu, 4 Kavu Titan, 4 Llanowar Elves, 3 Raging Kavu, 4 Skizzik, 4 Call of the Herd, 4 Fire/Ice

Sideboard: 2 Dodecapod, 3 Engulfing Flames, 2 Kamahl, Pit Fighter, 2 Shivan Wurm, 3 Terminate, 3 Thunderscape Battlemage

ТерАкт

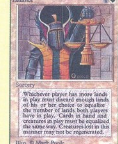
"Ах! Ганс, беги! Это ллюргойф!"

Саффи Ериксдоттер, последние слова.

"О нет, опять..."

Ганс, позже

В Magic всегда были существа, сила которых напрямую зависела от количества какого-либо ресурса у игрока — вспомнить хотя бы Nightmare или Lhurgoyf. Практически всегда эти карты встречались профессиональными игроками, мягко скажем, со сдержанным скептицизмом (за исключением, может быть, памятных для игроков со стажем Maro и Multani, Maro-Sorcerer, первый из которых, по сути, был основой архетипа *MaroGeddon*, а второй до сих пор используется в реанимационных колодах). В "Одиссее" появилось сразу **пять** таких существ, действующих по принципу карты Lhurgoyf, но зависящих от количества различных ресурсов на кладбищах — и встреченных так же прохладно. Ненадолго.



Посмотрим на Balancing Act из "Одиссеи". Его предок, древний Balance, был безусловно сильнее, но и Act позволяет оставить оппонента без перманентов на столе — при условии, конечно, что у нас их также не будет. Добавить земли, дающие ману за их жертвование... добавить Terravore — зеленое существо, атака и защита которого равны количеству земель на всех кладбищах... И получаем сильную комбо-колоду, остроумно кем-то названную "ТерАкт". *(В России эта колода впервые появилась в Санкт-Петербурге, будучи придуманной Андреем Николаевым; позднее был составлен ее более устойчивый вариант, который и считается архетипичным).*

"ТерАкт" обладает всеми свойствами комбо-колоды, обеспечивая методы поиска нужных карт, прикрытие реализации выигрышной комбинации и способы выживания в ранней игре; тем не менее, не обладая способностью выиграть за 1 ход, этой колоде часто приходится "работать" в более плавном режиме, убивая противника постепенно.

Помимо Terravore, некоторое применение находит и другой последователь Lhurgoyf — Magnivore, который может использоваться, например, в колодах типа *Land Destruction (LD)*, где все способы убить земли противника являются *Sorcery*, благо-





дарю чему в нужное время вышедший на стол **Magnivore** может убить оппонента буквально за 1-2 хода. Правда, стоит отметить, что пока что многочисленные попытки создания по-настоящему стабильной и сильной колоды, работающей по принципу уничтожения земель противника, не привели к появлению архетипа турнирного уровня. Желающим попробовать свои силы в составлении последней стоит обратить внимание на одиссейскую легенду **Braids, Cabal Minion**. Эта карта, получившая за потрясающую картинку прозвище "девчонка-псих", обладает свойством, которое может легко поставить противника в действительно безвыходную ситуацию.

Зеленая угроза

"Mystic Enforcer? Чем черные так провинились?"

Сет Берн



Еще один тип колод, появившийся после выхода "Одиссеи" и в Типе 2, и в Extended, это — сине-зеленое сочетание агрессии и контроля, использующее новую для Magic механику — *порог* (*threshold*). Построенные на ней колоды быстро достигают состояния порога (семь или больше карт у себя на кладбище) и убивают либо с помощью недорогих существ, которые после достижения порога становятся гораздо сильнее (**Werebear**, **Nimble Mongoose**, **Mystic Enforcer**...), либо с помощью *flashback*-карт, плодящих токены существ. Пожалуй, именно этот архетип эффективно использовал наибольшее количество карт, казавшихся откровенно бесполезными: **Roar of the Wurm**, **Tolarian Winds** или, скажем, **Krosan Beast**. Одна из наиболее важных карт колоды — **Tolarian Winds**, позволяющая не только быстро добиваться порога, но и обеспечивать наличие на кладбище таких карт, как **Roar of the Wurm** (которую с руки играть трудновато) и **Beast Attack**.

Несмотря на потерю преимущества по картам, создающуюся при ориентировке на скорейшее достижение *threshold*, выигрыш в качестве существ с лихвой это компенсирует. Более того: четыре **Fact or Fiction** в колоде позволяют вообще об этом не беспокоиться.

Стоит также обратить внимание на **Mystic Enforcer**: существо 6/6 за 4 маны, не боящееся большей части популярных в Типе 2 угроз и выглядящее ничуть не хуже, а может быть, даже и лучше культового **Spiritmonger**. Далее, **Werebear**, сначала встреченный прохладно, также оказался прекрасным существом, обеспечивающим ускорение по мане в ранней игре и серьезную угрозу в поздней.

Пример деклиста для U/G Tempo

Main Deck: 4 Adarkar Wastes, 4 Yavimaya Coast, 4 Brushland, 10 Forest, 2 Island; 4 Wild Mongrel, 4 Mystic Enforcer, 4 Birds of Paradise, 4 Call of the Herd, 4 Roar of the Wurm, 4 Beast Attack, 4 Fact or Fiction

Sideboard: 4 Gainsay, 4 Armadillo Cloak, 4 Meddling Mage, 3 Wax/Wane

Битва разумов



"Если в начале вашей фазы upkeep в вашей колоде 200 карт или больше, вы выигрываете игру." Сказать, что при выходе "Одиссеи" эта карта сразу попала в разряд бесполезных, значит — не сказать ничего. Вопрос *"Что ЭТО?!"* был наиболее мягкой реакцией подавляющего большинства игроков при одном взгляде на нее. *"А чего — хорошая карта!"* — ответили некоторые и... начали собирать колоду на этой карте. Хотя на первый взгляд такая идея выглядит дико, результат приятно удивляет: совмещая методы поиска карт в колоде с самыми разнообразными способами выживания в ранней игре, эта колода буквально "умеет все" — в том числе и убивать альтернативными способами. Единственная проблема, которая может встать перед игроком, сумевшим-таки ее составить и умудрившимся научить ее адаптироваться к создающимся на столе ситуациям, это — достаточно хорошо ее размешать. Вероятность потонуть в сплошном потоке земель либо, наоборот, остаться практически без таковых здесь крайне велика.

Сюрпризы Мастеров



10 января начался один из самых важных турниров в этом году в формате Standard, а именно — *San Diego Masters Series*. Если бы накануне *Masters* кто-нибудь сказал бы авторам этой статьи, что самым популярным существом на этом турнире будет один из **атогов** — хорошо известных игрокам существ с похожими свойствами, а именно — **Psychatog**, мы бы рассмеялись ему в лицо. И на следующий день нам бы пришлось извиняться, т.к. 17 из 32 участников играли черно-синим контролем, построенным вокруг этой карты, которую до тех пор никто всерьез не воспринимал. Оказалось, что **Psychatog**, несмотря на свою невысокую стоимость (всего 3 маны), позволяет в поздней игре убить оппонента за одну атаку. Кроме того, его гораздо удобнее использовать в ранней игре для защиты, чем, например, **Mahamoti Djinn**. Многие игроки также используют комбинацию из **Upheaval** (еще одна карта, которую сперва недооценили) и **Psychatog**, после которой оппонента уже мало что может спасти, кроме, может быть, **Innocent Blood**. Последняя также оказалась неожиданно востребованной, являясь дешевым и эффективным средством борьбы с колодами, убивающими "за один ход", такими, как, например, упомянутый *"ТерАкт"*.

Деклист U/G Atogs

Main Deck: 1 Darkwater Catacombs, 10 Island, 2 Salt Marsh, 6 Swamp, 4 Underground River; 4 Nightscape Familiar, 4 Psychatog, 4 Counterspell, 4 Fact or Fiction, 4 Memory Lapse, 4 Recoil, 4 Repulse, 2 Syncopate

Sideboard: 4 Gainsay, 3 Ghastly Demise, 3 Hibernation, 3 Lobotomy, 2 Mana Short

Одиссея продолжается

Результаты *Masters Series* буквально перевернули сложившуюся в Standard ситуацию. ***Сине-черный контроль*** с Psychatog и ***"ТерАкт"*** стали наиболее популярными среди современных архетипов; большинство игроков начали собирать эти колоды практически на следующий день после турнира... и — выяснили достаточно неприятную вещь.

Помимо того, что и *"ТерАкт"*, и *U/B контроль* требуют от игрока серьезного умения, они весьма уязвимы к простым и агрессивным колодам: ***Sligh, LD***.

Через некоторое время претерпели изменения и такие архетипы, как ***R/G*** или ***SnakeTongue***: **Spellbane Centaur** и **Yavimaya Barbarian** отлично помогают справляться с контролями.

К моменту выхода этой статьи в печать останется совсем немного времени до возможности игры в турнирах картами нового издания — **Torment**. Названный компанией **Wizards of the Coast** "черным" изданием, Torment нарушает одно из самых старых правил выпуска карт Magic: черных карт в нем почти в 2 раза больше, чем карт любого другого цвета! *(Многие, кстати, будут приятно удивлены, увидев в Torment старого знакомца — **Sengir Vampire**).*

Пока неясно, что именно меняется с приходом "Тормента". Например, уже сейчас многие вполне серьезные игроки пытаются создать в Типе 2 долгожданную моно-черную колоду турнирного уровня, почти забытую со времен не менее культового, чем **Spiritmonger**, ***Suicide Black***. Скорее всего, такая колода будет работать по совершенно иным принципам, возможно — радикально отличным от классических "догм" черных колод (быстрое развитие и достижение раннего преимущества любой ценой).

Ясно одно: в настоящий момент Тип 2, возможно, стал наиболее интересным и разнообразным за очень долгое время.

P.S. Напоминаем, что деклисты всех рассмотренных колод вы можете посмотреть на компакте.

Пsмит
psmith@nm.ru

В предыдущих номерах мы поговорили о том, что это за игра такая — Warhammer, и в первую очередь — Warhammer Fantasy Battles. Теперь можно бы и поиграть?

Однако, прежде чем начать игру, придется собрать себе армию. А значит, сделать выбор: кем быть в мире Warhammer?

МОЛОТ ВОЙНЫ

Парад-алле

Выбор этот важный, ответственный. Может, и не на всю жизнь — но надолго. Это колоду для MTG можно заменить за пару дней, что-то обменяв и что-то докупив. А здесь все придется собирать и красить заново, с нуля. Конечно, опытные игроки могут держать у себя и четыре армии, но для начала, конечно, стоит выбрать одну.

А какая разница, кем играть? Большая, очень большая! Это вам не "Казаки", где различия между Пьемонтом и Саксонией обнаруживаются только при помощи электронного микроскопа. У каждой армии не только сильные и слабые стороны — тут собственная тактика, имеющая мало общего с тактикой соседей.

Таков расклад. Ну, а сейчас просто предоставим слово самим расам...

Эрих фон Розенвальд, полковник имперской артиллерии

— Вне всяческого сомнения, господа, лучшей армией владеет наша богоспасаемая Империя. Видите ли, одни сильны кавалерией, другие — пехотой, и только у нас есть все.

Тяжелая конница? Извольте, доблестные орденские рыцари способны сразиться на турнире и на поле боя с лучшими всадниками четырех континентов. Стрелки? Цеха Его Величества без устали снабжают наши полки новейшими мушкетами. Пехота? Превосходные алебардщики, ну и, конечно, гвардейские меченосцы, которые никогда еще не бежали с поля боя! *(Тан Бродгар Железнобокий, с места: "Ну да! Только пятки сверкали!")* Кхм... которые почти никогда не отступают. Легкая кавалерия? Наше верное дворянство отдает своих сыновей на эту службу, а уж Империя не пожалеет для них новеньких пистолетов. Ну и, конечно, краса наша и гордость — артиллерия!

Ничего подобного нульской артиллерии нет и не было под Солнцем. Имперская пушка стреляет дальше любого другого орудия, а потому нам не страшны гигантские драконы и стегодоны. Мортира обращает в бегство полчища гоблинов или крыс. Вы скажете, против рыцарей от нее мало толку? Допустим, но не так давно наши инженеры изобрели многозарядную митральезу. И, кроме того, они сами выходят на поле боя, чтобы обслуживать орудия!

Если кто-то желает поставить нам в упрек отсутствие колесниц, пусть попробует. Колесницы устарели еще во времена жития святого Сигмара. Ныне время для паровых танков! И пусть наш опытный образец пока в ремонте *(паровой танк недавно вернулся в мир Warhammer через несколько месяцев — прим.ред.)*, как только он выйдет на поле боя, о нем заговорит весь мир!

Но мало того: на нас почиет благодать Божья. Святой Сигмар во благости и мудрости своей безграничной даровал нам защиту от сил Хаоса и Смерти, повелев священникам своим не оставаться во время войны в храмах, но идти на битву вместе с простыми солдатами.

Вот так-то, господа. Имперская армия может все!

Бродгар Железнобокий, тан гномов

— Да-да. Особенно хорошо у нее получается бежать с поля боя. Про меченосцев ихних ничего плохого не скажу, да и монахи не зря ноги таскают, а вот остальные...

Если вам надо по-настоящему стойких бойцов, так это у нас. Гном всегда сражается до последнего. И если уж совсем невмоготу, так не бежит, а отступает на заранее подготовленные позиции! *(Таррен Тиранокский, с места: "Это потому, что у него ноги короткие, и бегать он не умеет!")*

Ну да, не умеем, и что с того? Что с того, я вас спрашиваю? Как будто прытью сражения выигрывают! Зато стоим мы насмерть. Танк, говорите? Видели мы эту жестянку. Броня недурная, да наши троллеубийцы и не такую крошили.

Мушкеты, милые мои, и у нас отыщутся, да получше ваших. Игрушечки! И погромче пострелять тоже найдем из чего. Огнемет, к примеру.

Времена нынче, конечно, не те. Пушки лить люди у нас научились, слыханное ли дело. У них, может, и не лучше, но побольше. Но мы еще себя покажем. А летающую пушку кто собрал? Мы, гномы. Гирокоптер называется. Повашему — вертолет.

Мы, гномы, воевать зря не лезем. Свое, кровное, оборонить — вот где смысл-то! Строй наш, как стена, стоит.

Таррен Тиранокский, эльфийский колесничий

— Стоит замечательно, что уж тут говорить! Вот если еще и ходить научится — тогда да, разбегайся, враги!

Сражения, достопочтимый гном, выигрывают именно что скоростью. Неподвижная армия подобна чугунному брусу, быстрая — отточенному лезвию. Нельзя быть сильным везде, но можно попадать в слабые места врага!

Истинная победа должна быть изящной, как рапирный укол. Да, нас мало, но каждый воин с Ултуана стоит дюжины неотесанных дикарей. Мы не вверяем свою судьбу новомодным огнестрельным игрушкам: нашим лучникам нет равных, кроме разве что лесных сородичей.

Быстрота — вот ключ ко всему! Наши всадники не заковывают себя и коня в толстую броню, скакун должен лететь вольно, как птица! И посмотрите на эллирийских конных стрелков — и на то посмешище, которое называют "легкой кавалерией" люди!

А если уж доведется биться лицом к лицу в грязной мясорубке — то и это надо делать красиво, иначе к чему все? Если уж берешься за меч — будь мастером меча, что отбивает клинком стрелы в полете. Вооружаешься топором — будь стремителен и беспощаден, как белый горный лев...

Бадаб Большой Зуб, вождь орков

— Эльф — он, конечное дело, верткая тварь, да хлипкая. Ка-ак его хряснешь разок — он брык и не шевелится. Да и сколько тех эльфов? Тьфу! Вот нас — это да! Видишь одного гоблина — и знаешь, что где-то в кустах еще сорок рыл.



Мы почему самые сильные? Да потому, что эти, с розовой шкурой, на войну ходят работать. А мы — развлекаться! Ни один самый поганый гоблин не пропустит возможности подраться. Вот почему нас так много!

Нет ничего лучше хорошей драки! Если нет войны, тогда друг с другом. Кто сказал — "дис-ци-пли-на"?! Ну, не сдержался парень, дал соседу в рыло, забыл, что на войне. Так и что? Эльфу дашь по рылу — и хана. А орк, он почешется и дальше пойдет. Это потому, что мы — лучшие.

У нас все по справедливости. Кто самый сильный, тот командир. Кто еще сильнее, тот вождь, вот как я. А кто слабый, тот гоблин позорный.

Хотя вообще-то и от гоблинов есть толк. У них фанатики есть. Это вроде ихних пушек, только по-нашенски. Вообще стрелять наши ребятки не любят. Скука! Заряжать, целиться еще... У нас все по-другому. Если сработало, то привет. Если не сработало — кричи караул и беги, потом снова придешь и всем наваляешь. Главное, помни: нас все равно больше!

Короче, думай. А я пошел хряка седлать.

Сэр Жиль де Мартир, маркиз дю Буа, вассал короля Бретонского

— Среди людей, что, забыв о чести и доблести, вооружаются нечестивыми самострелами, среди грязных крыс и гоблинов, одни лишь мы высоко держим факел вечного света. Но благословением Леди Озера мы еще принесем его иным народам на острие наших копий!

Нет иного боя, достойного рыцаря, кроме лихой конной схватки. Нет иного оружия, достойного мужчины, кроме пики и меча. И нету на четырех континентах бойцов, способных поспорить с нами во владении оными. Молитвы укрепят наш дух и призовут на помощь Высшие силы.

Всех же, кто считает, что есть сила духа превыше бретонской, я вызываю на поединок на копьях с боевыми наконечниками. И да победит правый!

Сэр Гюон Изменник, генерал Хаоса

— Я принимаю Ваш вызов, сэр Жиль. У нас еще осталось немало нерешенных споров. И да победит сильнейший!

Вам же, господа мои, скажу: нету ни правоты, ни истины, помимо силы. Истинный бог — тот, кто победит.

Мы с кузеном Жилем похожи. Оба предпочитаем меч и магию хрупким конструкциям имперских инженеров. Оба идем в бой без долгих разговоров. Но у нас каждый может заслужить генеральские доспехи. Мы не оставляем простолюдинов позади с луками. Пусть каждый, кто способен выйти на поле брани, возьмет меч и докажет, что его рука — тверже, чем у брата его. Пусть всякий, кто заслужил рыцарские шпоры, оросит кровью враговых нивы их и веси.

И пусть кровь течет по руслам рек, питая Кхорна, отца нашего и повелителя!

От организаторов парада

...Если дать нашим героям побольше времени, они порасскажут еще немало. Если, конечно, не передерутся. Однако мы не можем настолько злоупотреблять терпением читателя, а потому начнем комментарий.

Что надо знать, выбирая себе армию?





В первую очередь — идею этой армии.

Как вы, вероятно, уже поняли, **имперцы** — армия универсальная. Их главная сила — в артиллерии и отчасти кавалерии. Пехота особенно не блещет (хотя мушкет — замечательное оружие), но благодаря новой имперской тактике, позволяющей присоединять к отряду вспомогательные батальоны (например, к ударной пехоте — стрелков), с нею тоже можно творить много замечательных вещей. И танк, о да — танк...

Эльфов бывает целых три вида, а не только высшие, коим мы предоставили слово выше. Еще бывают эльфы темные и лесные. Все три вида эльфов — отличные стрелки, у всех неплохая легкая кавалерия и элитная пехота (элитная — значит, сильная и дорогая; дорогая не в смысле денег, а в смысле очков — много на поле не выставишь). Войска быстро бегают и в бою, как правило, бьют первыми за счет высокой инициативы. Кавалерия — вроде бы и ничего, но с броней трудно. Ударных войск немного, эльфы — мастера фланговых обходов и атак в уязвимые места вражеского строя. Лесные и темные эльфы могут похвастаться еще летающими войсками и чудовищами (древочеловеком и гидрой соответственно). В общем, все они хороши, но требуют немалого мастерства при игре, особенно — лесные. Числом не задавишь, а мобильностью еще надо суметь воспользоваться. Еще одно слабое место эльфов — сила (извините за каламбур). Против толстых



и хорошо бронированных гномов или рыцарей их оружие откровенно слабовато. Да, еще надо отметить очень неплохих магов темных и высших эльфов.

Гномы — армия сугубо оборонительная. Делать из них наступательное войско можно, но чертовски сложно. У них неплохие пушки (хотя, вероятно, похуже имперских), мушкетеры, дивный вертолет и много чертовски надежной и чертовски медленной элитной (см. выше) пехоты. Игра за них была бы сущей мукой, если бы гномы не умели ходить маршем (т.е. с двойной скоростью) прямо перед носом у противника. Да, еще гномы не колдуют — почти совсем. По крайней мере, традиционных магов у них нет. Зато волшебные предметы, по мнению многих знатоков, лучшие в игре. Кавалерии нет вовсе — кто когда видел конного гнома?

Орки (правильнее — орки и гоблины) берут в первую очередь числом. Бойцы у них дешевы, и можно выставить сразу много. Пехота и кавалерия у них средне-сильные, наносят много повреждений, но слабо бронированы, а потому довольно легко отстреливаются всякими эльфами. Стрелки у них никакие.

Армия эта крайне непредсказуема: того и гляди, бойцы передерутся между собой. А специфическое оружие орков, такое как великан или гоблинские фанатики, вообще работает по принципу "на кого бог пошлет". В общем, армия развеселая, но очень странная...

Стервники (Scaven), то бишь крысы, тоже берут числом. К тому же боги обидели их кавалерией (в канализациях не разгуляешься). Зато крысы стабильны; главное — не пропустить врагов во фланг или в тыл, от чего серый народец начинает мгновенно разбегаться. Есть у стервников элитная пехота, есть и дорогие, очень мощные стрелки, которые по сути своей уже почти артиллерия.

Орды Хаоса бывают трех видов — рыцари Хаоса, зверолюди и демоны. Все они характерны общим подходом к тактике: в атаку, бегом, марш! Стрелять никто из них не обучен, правда, у них, в особенности — среди демонов, хорошие маги. Зверолюди — это вообще одна пехота да колесницы, предельно предсказуемое войско; рыцари — кавалерия и пехота, демоны — очень дорогие, немногочисленные, чрезвычайно крутые твари.



Бретонцы — тоже не любители сложных оборонительных построений и дальних маневров. Их основная, чтоб не сказать — единственная, сила — рыцари, строящиеся в особый строй — клин, или "копье". Пехота у них... ну, простолюдины, что с них взять. Артиллерии и вообще боевых машин они не признают — недостойно-де рыцаря.

Нежить бывает двух основных сортов: графы-вампиры и короли гробниц. И тех, и других объединяет общая идея. Войска нежити вселяют страх в честных граждан, сами никакой психологией не страдают, с поля боя не бегут, а будучи разбиты — просто несут дополнительные потери. Главное лицо в армии нежити — генерал, если он будет убит, то армия тихо развалится сама по себе. Маги (в том числе упомянутый генерал) быстро растят новых скелетов и зомби прямо на поле боя, на глазах у изумленной публики. Однако и у нежити есть недостаток: если отвлечься от вышеупомянутых достоинств, то бойцы они, вообще говоря, паршивые. Кроме самых дорогих и редких тварей, ничего особенного они сами по себе не представляют. А потому — берут числом.

Ящеры славны своим хладнокровием и могучей силушкой, а также живой колесницей с баллистой впридачу — стегодоном. Мелкие ящерки — сцинки — стреляют отравленными стрелами, а главное — мельтешат повсюду и мешают вражеским атакам, потому как стоят копейки, и в бою нередко можно увидеть добрую дюжину их отрядов. Но у ящеров плоховато с кавалерией, а потому преследовать бегущего врага они не умеют. Их герои — сланны — просто невероятны по своим качествам мага и бойца, но обладают одним недостатком: большие они очень. А потому являются законной мишенью для артиллерии и стрелков.

Для полноты картины упомяну еще **гномов Хаоса** и **Псов Войны**. Первые — незаконнорожденное изобретение, плод несчастного брака армий гномов и орков. Идея с самого начала была убогой, и даже снабжение гномов осколочными мушкетонами их существования, пожалуй, не оправдывает. Вторые — наемники, поэтому, строго говоря, могут включаться в армии других народов (развернутую информацию на их счет, в том числе полные описания бойцов, вы можете получить, запустив компакт от "Игромании" №09/48 и заглянув в раздел "По журналу"/"Вне компьютера").

Но порой надо считаться со скучными и приземленными реалиями нашего мира. И потому важно знать, например, много ли к этой армии пластиковых фигур или же почти все, что в ней есть, — металлическое. Почему это так важно? Да потому, что металлические фигуры намного дороже, и тем, кто испытывает финансовые сложности, это может оказаться критично. Так, пластиковых фигур очень много у имперцев, немало — у орков, ящеров, нежити. Напротив, эльфы, гномы, воины Хаоса должны рассчитывать в основном на металлические фигуры.

Кроме того, не стоит забывать о том, что, если армия ваша велика численно, то ее надо будет долго и упорно красить. А посему ленивым не стоит браться за крыс, орков и в особенности за нежить (там вообще нечего делать без громадной толпы скелетов). Таковым больше подойдет Бретонния, гномы или эльфы.

Ну, а на вопрос "кто сильнее", я вам не отвечу. Смотря в чьих руках. Конечно, у каждой расы есть свои слабости, наиболее нежелательные противники и так далее — но в целом игра сбалансирована получше большинства компьютерных. Так что — до встречи на поле боя! ■



ТЕСТ # 19 НАЕМНИКИ КАК СТИЛЬ ИГРЫ



В сегодняшнем Тесте мы будем думать о наемниках. Они же "мерки", они же "солдаты удачи". Хорошо натренированные бойцы, стиль жизни которых — "воюй и зарабатывай деньги". Во многих играх такие ребята встречаются как второстепенные персонажи, которых можно нанять и держать на подхвате.

Но в этом Тесте будут участвовать игры, непосредственно касающиеся наемников. На свете есть весьма немаленькое количество игрушек, где зарабатывание денег посредством выполнения заданий есть суть игрового процесса. Вообще, жанр Mercenary Sim зародился очень давно. Пожалуй, первой игрой такого рода являлась легендарная **Elite**. Полная свобода действий была совмещена с интересной сюжетной интригой и, конечно же, тотальным зарабатыванием денег на всем, на чем только можно было. Потом были **Pirates!**, намного позже — **Privateer** и **Archimedian Dynasty**, а еще несколько лет спустя появился отечественный MercSim — **"Корсары"**.

Итак, в сегодняшнем Тесте участвуют: **"Корсары", Soldier of Fortune, Hitman: Codename 47, GTA 2, "Дальнобойщики 2", Thief, Jagged Alliance 2**. Каждая из них является в своем роде симулятором наемника (причем в половине случаев героя нанимают для весьма грязной работы).

Условия теста

К каждому вопросу прилагается по четыре варианта ответа. Вам следует ответить на каждый вопрос, отмечая свой вариант ответа. Далеко не факт, что существует единственный верный ответ, их может быть больше!

Пользоваться можно любой проверенной информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками. Редакция желает вам успеха и победы!

Вопрос первый

Первым пунктом у нас пойдут **"Корсары"**. Выполненный на очень высоком уровне фактический римейк "Пиратов" с кучей всего интересного и нового. Молодцы, ребята из "Акеллы"! Но это не все. Во-первых, сейчас делают вторую часть, которая будет раза в три круче и интереснее (два героя, возможность путешествовать по суше, красивейшие "морские" спецэффекты), а во-вторых, игра была тепло принята на Западе, где ее знают под именем...

А. Akella's Corsairs!
Б. Akella's Pirates!
В. Sea Dogs
Г. Sea Legends

Вопрос второй

Наемник Джон Маллинс как-то и не подозревал, что ему придется участвовать в разработке компьютерной игры про него самого. Raven Software специально пригласила товарища Джона в качестве консультанта при разработке миссий и вооружения в **Soldier of Fortune**. Он с удовольствием (и за приличный гонорар) помог ребятам сделать игру, в которой даже есть миссия, протекающая...

А. На Дальнем востоке
Б. В Сибири
В. В Германии
Г. В Косово

Вопрос третий

Hitman: Codename 47 стала игрой поистине культовой. Даже наш ньюсмейкер на сайте ***www.igromania.ru*** взял себе псевдоним Хитман. Неудивительно, что разработчики из I/O Interactive взяли на себя ответственность создать сиквел своей первой поистине успешной игры. Ну и название продолжения соответствует:

А. Perfect Weapon
Б. Silent Weapon
В. Perfect Assassin
Г. Silent Assassin

Вопрос четвертый

Безбашенный симулятор автоугонщика, частый гость в прошлогодних кроссвордах, бессменный фаворит редакции в плане игры по сетке, **Grand Theft Auto 2 ("Беспредел")** вводит нас в мир криминала. Главный герой, которого каждая мафиозная семья кличет по-разному, занимается автоугоном, намеренным созданием ДТП, нанесением тяжких телесных повреждений, несовместимых с жизнью, и так далее. Полный набор, короче. Впрочем, нет. Одному роду деятельности главгерой себя точно не посвящал, но будет заниматься этим в третьей части... чем же?

А. Изнасилованием несовершеннолетних (ст. 134)
Б. Неправомерным доступом к компьютерной информации (ст. 272)
В. Сутенерством (ст. 241)
Г. Дезертирством (ст. 337)

Вопрос пятый

Лучший симулятор водителя грузовика, **"Дальнобойщики 2"** вышел всего год назад и в первый же день разошелся партией в 400.000 экземпляров. Неудивительно, ведь игру ждали очень давно и она заранее оправдывала все ожидания. Свобода действий была практически неограничена. Вы могли создавать собственную фирму по перевозке товаров, нанимая водителей, вы могли покупать новые грузовики (а в конце — даже стильную легковушку!), вы могли выбирать товары, которые, помимо прочего, отличались интересной и доселе невиданной особенностью — они могли...

А. Выпадать из кузова независимо от модели грузовика
Б. Разбиваться при слишком жесткой езде
В. Портиться, если вы слишком долго едете
Г. Подменяться в дороге случайным образом

Вопрос шестой

Когда все только начиналось, Гаррет был обычным карманником. Он воровал по мелочи всякую всячину, которую продавал скупщику краденого. Жил он не очень скромно и скучно, пока в один день не случилось событие, полностью перевернувшее его жизнь. Что же такого произошло с юным воришкой Гарретом?

А. Он украл пистолет и случайно застрелил Главного Хаммерита
Б. Он спас короля своей страны, когда тот подавился котлетой
В. Он выкрал люк от канализационного колодца, покрасил его позолотой и продал за бешеные деньги
Г. Он залез в карман к своему будущему начальнику

Вопрос седьмой

Напоследок — вопрос о самой "наемной" игре всех времен и народов. Jagged Alliance 2. Сказать честно, я уже и не помню, сколько раз я тестировал вас на предмет этого суперхита. И сегодня вам предстоит угадать мое очередное мучение, над которым я бился минут двадцать (не меньше!). Что бы такого придумать?... Хмм... Про Ивана уже спрашивал... про "Буку" тоже... О! А какой культовый автор **"Игромании"** писал про **"Jagged Alliance 2: Цена свободы"**?

А. Ну естественно, Торик!
Б. Разумеется, это был Дядя Федор...
В. Ха! Разве кто-либо кроме Геймера способен написать про JA2?
Г. Никто иной, как Дмитрий Горячев!

Условия выполнения теста

Ответы присылайте на **TEST@IGROMANIA.RU** либо на **адрес редакции**. Прочие подробности смотрите в разделе **«Участие в конкурсах»**.

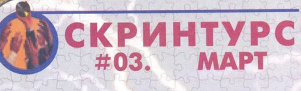
Подготовил Святослав Торик (torick@igromania.ru). Под редакцией Геймера (gamer.sobaka.igromania.ru).

ПРИЗОВОЙ ФОНД

Наемник — это не всегда человек, которого нанимают для каких-либо военных операций. Иногда наемником становится тот, чья жизнь просто неудачно складывается. Так получилось, что Эмеральд Флинт в силу жизненных обстоятельств стал наемником (об этом рассказывается в **Archimedian Dynasty**). Еще бы — ведь он живет в мире, который оказался затоплен Всемирным океаном!



Итак, Флинт, успешно закончив борьбу с угрозой всему подводному миру и потеряв напарницу (сама виновата, нечего было с бомбой в Цитадель Врага лезть!), возвращается. И возвращается он в локализованной **"Нивалом"** игре **AquaNox**! Прошу любить и жаловать, господа. Только от вас зависит, сможете ли вы выиграть удивительно красивую игру про наемника Эмеральда Флинта!



СКРИНТУРС #03. МАРТ

Весеннего вам солнышка, дорогие читатели!

Умный человек когда-то сказал: нет вечной темы для разговора, кроме погоды. Поэтому сегодня мы будем говорить о погоде. Солнце, после своей обычной зимней спячки, набирает обороты и становится активнее. Скоро, скоро уже полезут почки (а у некоторых граждан почки, наоборот, сядут). И главная примета зимы — снег — начнет таять! Впрочем, снег и сейчас нехило развезло.

Нас, кстати, тоже развезло. Но не от сорокоградусного напитка или подтаявшего снега. Просто развезло на **Скринтурс**. Вполне себе очередной конкурс со скриншотами. Ну, тот самый, в котором для победы вам необходимо найти **на компакт-диске**, прилагаемому к журналу, раздел **"Скринтурс"**. В нем имеются девять скриншотов из игр. Нашли? Теперь вам нужно определить, из какой игры какой скриншот взят, написать нам письмо, где указать все это, и отправить его *в соответствии с условиями, прописанными в разделе "Участие в конкурсах"*.

Тех, кого развезло на ответы быстрее и правильнее, ожидает по коробке с очень интересной игрой **"Красная Акула"** от неземных компаний **G5** и **"Бука"**. Что это такое? Это — вертолетная аркада, неуловимо похожая на Comanche и одновременно на Jungle Strike. Летаем, стало быть, на вертолете, расстреливаем все подряд, выполняем миссии и наслаждаемся красивой графикой. Все это, запакованное в единую коробочку, ждет каждого из Пятерки Счастливчиков. Так что — дерзайте!

И, как обычно, — удачи. Ведь выиграть может каждый, и как знать — вдруг это вы?

Составитель "Скринтурса": Святослав Торик



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ ЗА №01/2002

Скринтурс №01. Январь



Помните предыдущие ответы на конкурсы? Практически в каждом "Скринтурсе" или "Тесте" вредоносный Геймер или вечно сонный Торик как-нибудь да ошибались. Ну, слава Аллаху, хоть в этот раз все обошлось. Правда, некоторые путали **"Ил-2"** и **Operation Flashpoint**, а **"Блицкриг"** с **"Противостоянием 3"**, ну да таких было мало. Итак, объявляю ответы.

Правильные ответы

1. Stupid Invaders
2. "Блицкриг"
3. "Ва-Банк!"
4. Stronghold
5. "Ил-2 Штурмовик"
6. Return to Castle Wolfenstein
7. Diablo 2 Expansion Pack: Lord of Destruction
8. "Команч 4" (Comanche 4)
9. Civilization 3

А вот и победители, заслуженно получающие по коробке с игрой "Петька 3. Возвращение Аляски"!

Победители

1. Михаил Лицарев, МО, Ленинский район, пос. Московский
2. Сергей Кузнецов, г. Екатеринбург
3. Игорь Руднев, г. Красноярск
4. Grants, tpyn@tut.by
5. Горияснa, goriyasna@yandex.ru

Тест №17. 2001: Последний взгляд

Нуууу.... Я так не играю... Сижу, подвожу итоги. Думаю, сейчас будем смотреть, кто на чем срезался. Через час. Голова уже опухла, все конверты вскрыты, ответы просмотрены, стол завален бумагами, бумажками и бумаженциями. И огромной Вавилонской башней, собранной из конвертов.

И что вы думаете? Что, никто не угадал, призы поделены между Геймером и Ториком? Или что голова распухла настолько, что всеобщим редакторским собранием было решено на ответы забить? Неправда. Все было с точностью до наоборот. Голова подлечена кефиром, ответы отсортированы. А вот куда отсортированы — это другой вопрос. Самое что ни на есть абсолютное большинство ответило правильно. Голова снова опухла, но уже по другой причине — а кого в призеры-то записывать? Еще немного кефира для головы, нежная рука Кати Синичкиной тыкается в пять случайно выбранных писем... And the winner is...

Стоп. Для начала все-таки разберем единственный вызвавший сомнение вопрос, на котором срезалось несколько человек. В Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura есть два варианта концовки. Главный злодей в финальном диалоге предлагает присоединиться к нему и разобраться с четырьмя конкурентами, заслужив звание "плохиша". Если вы соглашаетесь, то в этом случае игра продолжается еще некоторое время. Если же отказываетесь от предложения, то вам остается лишь закатать главгада в асфальт и с чистой совестью смотреть "хорошую" концовку.

А вот теперь —

Правильные ответы

1. Г, 2. А, 3. В, 4. Б, 5. Б, 6. В, 7. В

Победители

1. Максим Недеев, г. Переславль
2. Анатолий Лютин, г. Санкт-Петербург
3. А.С. Щеголев, Казахстан, г. Петропавловск
4. Андрей Кайнов, muad_dibi@mail.ru
5. GleboN, г. Кагалым

Все вышеуказанные товарищи получают по коробке с игрой "Атлантида III". Это такой презабавный квест, где главная героиня — очень красивая девушка, срисованная с дочери Марчелло Мастрояни и Катрин Денев. Красивая, кстати, не только девушка — сама игра тоже достойна участвовать в конкурсе "Компьютерная графика года".

"Пять турнирных задач" в №12/2001

I. На крыльях надежды

Решением является достижение *threshold*. Тогда наш Hallowed Healer сможет превентить Steadfast Guard все повреждения от двух Powerstone Minefield. Среди перечисленных карт в этом помогает Patrol Hound. Поставив на стол Patrol Hound, можем сбросить под него две равнины из нашей руки. *Threshold* будет достигнут, и останется только пойти Steadfast Guard в атаку. И не забудьте использовать способность Hallowed Healer!

II. Жить будем плохо и недолго

В первую атаку противника мы заблокируем Sulam Djinn с помощью Beloved Chaplain и Goblin Spy, использовав на последнего способность Nantuko Disciple. В итоге мы потеряем гоблина и 6 хитов, а противник — джинна. В свой ход мы, взяв карту с колоды (Repulse), отдадим ход противнику. Он в конце нашего хода сыграет Beast Attack со своего кладбища. Когда на своем ходу противник отправится в последний (как он думает) бой, мы скажем Repulse в токен от Beast Attack. Затем поставим Nantuko Disciple в блок второй токен от Beast Attack и активируем его на себя, а Beloved Chaplain станет на пути Might Weaver. После нанесения вреда мы останемся в тех же 6 хитах, и единственным выжившим существом на столе будет наш Beloved Chaplain.

III. Когда за тобой приходит кентавр

Наша проблема в том, что если позволить разрешиться Explosive Growth, то противник потом легко сможет достигнуть *threshold*, сбросив две карты под Crushing Centaur, и это чудовище станет 10/11 со способностью *trample*. Суммарный *toughness* наших существ — 5, а жизни у нас — 4. Значит, мы не переживем такой атаки. Напрашивается вывод, что надо не дать противнику достигнуть *threshold*... Однако решением, наоборот, будет создать ему *threshold до того*, как разрешится Explosive Growth, т.к. это сделает Crushing Centaur нелегальной целью. Справиться с этой задачей легко: Singe летит в одного Might Weaver, и мы жертвуем Barbarian Lunatic в другого. Теперь мы можем просто подставить одинокого Steadfast Guard в блок и, разрушив коварный план врага по убийству нас прямо на этот ход, остаться в 1 хите. Можем еще поставить Crypt Creeper и Obsidian Acolyte — тогда останемся с нулем существ и в 3 хитах. Нас спасет только топдек (следующая карта с колоды)!

IV. Смерть... или посмертие?

Так как Nefarious Lich создает замещающий эффект, то нас не волнует, сколько их на столе — один или десять. Все равно количество карт, которые мы должны будем убрать с кладбища, равняется количеству вреда, который нам нанесут. У нас на кладбище пять карт — значит, Skizzik нам не страшен и даже блока объявлять не надо. А на следующий ход мы сами спокойно выиграем, зайдя в атаку.

V. Лучник, идол, королева и маг

Оптимальное решение таково. Первым делом мы выкапываем Rebel Informer с помощью нашей Lin Sivvi (Meddling Mage — не помеха, так как мы не играем его с руки). После этого Academy Rector встает в блок под Longbow Archer. Когда разрешается вред от *first strike* и Academy Rector летит на кладбище, мы с его помощью выкапываем Unnatural Selection. Далее, пользуясь способностью этого полезного энчантмента, назначаем Chimeric Idol и Meddling Mage тип *rebel* и закапываем их вместе с Jhovall Queen в библиотеку оппонента при помощи Rebel Informer. Никто не прошел в атаку, и не осталось существ противника на столе!

Дополнительная задача

Не удастся, т.к. *buyback* создает замещающий эффект попадания на кладбище, а *flashback* заставляет убрать карту из игры и не является замещающим эффектом.

Победители

1. Дадонов [andrei_dadonov@inbox.ru] — 6 бустеров 7th Edition
2. Dvorcovoy Dmitry V. [DimaD@bsu.by] — 5 бустеров 7th Edition
3. Андрей Примачек [Boss.SQ@sequoia.nsk.su] — 4 бустера 7th Edition
4. Игорь Москвитин aka Evil_Roc [evil-roc@yandex.ru] — 3 бустера 7th Edition

Пятое место — 2 бустера 7th Edition — осталось неприсужденным: полностью правильных ответов больше не было. Бустеры остаются в редакции.

"Пять турнирных задач" в №01/2002

I. Проблемы грязных крыс

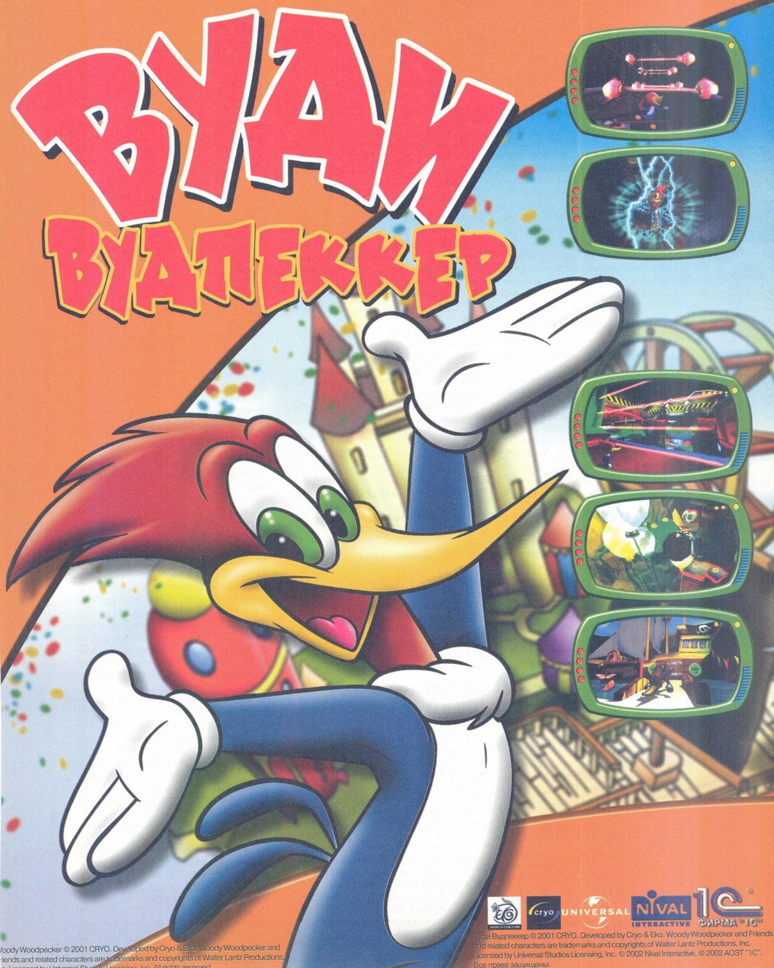
Тут главное — побороть в себе инстинктивное желание убить всех сразу. Правильная последовательность действий: объявить Dirty Wererat в блок токена и только после этого сбросить карту на его регенерацию, иначе он потеряет возможность блокировать и мы проиграем. На своем ходу сказать Aggressive Urge в крысу. Теперь, когда на кладбище уже 8 карт и *threshold* достигнут, Dirty Wererat стала существом 5/6. А значит, и Okk может идти вместе с крысой в атаку и снять даже не семь, а девять хитов!

II. В погоне за скоростью

Первый вариант решения. Говорим из нашей руки Lure на токена. После этого играем с кладбища Call of the Herd либо Roar of the Wurm или из руки Flametongue Kavu либо Skizzik. Даем второму существу *haste* с помощью Need for Speed. Вуаля, оппонент блокирует всеми существами нашу бедную белку, а мы его убиваем нашим вторым атакером.

Второй вариант решения. Все та же многострадальная белка (она же — токен от Chatter of the Squirrel) получает на себя Druid's Call. После этого за ней приходит Flametongue Kavu. Нанеся четыре очка вреда несчастному животному, мы получили еще четырех токенов. Теперь с помощью Need for Speed раздаем всем нашим существам *haste* и идем в атаку. Итого: у нас пять атакующих, а у противника только четверо блокирующих. Мы опять победили!

Третий вариант решения. Играем из руки Chatter of the Squirrel, используем *flashback* — ставим вторую белку. Потом кладем с помощью Bearscape 2 токена медведей. Жертвуем 4 земли под Need for Speed, чтобы медведи получили *haste*, и направляемся в атаку


ВУДИ
ВУДПЕККЕР
cryo
UNIVERSAL
NIVAL INTERACTIVE
1С® ФИРМА "1С"
Вуди Вудпеккер © 2001 CRYO. Developed by Cryo & Eko. Woody Woodpecker and Friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz Productions, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. © 2002 Nival Interactive, © 2002 АОЗТ "1С". Все права защищены.
Woody Woodpecker © 2001 CRYO. Developed by Cryo & Eko. Woody Woodpecker and Friends and related characters are trademarks and copyrights of Walter Lantz Productions,

всеми пятью токенами (три белки, два медведя). Такой сводный батальон белок и медведей слоны уже не заблокируют.

И есть еще способы.

III. Гамбит в девять ходов

У нас целых 19 хитов, но у противника в руке есть еще 5 очков вреда, да и на этой атаке мы потеряем как минимум хит. Так что 13 ходов — наш самый большой срок жизни, если бить нас будут только фамильяром. Наличие в игре Blazing Specter нас совершенно не устраивает, т.к. карты в руке нам еще очень пригодятся. Последовательность такая. На атаке противника Repulse в Blazing Specter. На своем ходу положим остров с руки. На следующий ход противника мы сыграем Counterspell в Blazing Specter и Eladamri's Call за Sabertooth Nishoba или Amugaba (искать Dodecapod или Aboshan нет смысла — их легко убьют). Далее главное — не забывать класть земли, и тогда через два хода мы поставим на стол Sabertooth Nishoba и максимум за пять ходов завершим партию в нашу пользу (это если фамиляр станет нас блокировать, иначе — за четыре). На ход позже можем поставить Amugaba и убить за четыре хода. Так что суммарно получаем девять ходов, за которые одинокий фамильяр нам никак не страшен.

IV. Черная, цветные и пушистые

Первый способ. Вытащить Crystal Quarry, перекрасить все Arheological Dig в болота с помощью Dream Trush, получить пять ман и с помощью Crystal Quarry сказать Last Stand. Как раз снимет 10 жизней.

Второй способ (ответ от Антона Лысенко). "Rites of Initiation принесет нам победу. Мы используем 3 Dream Trush, чтобы сделать 3 земли оппонента, скажем, горами. У него становится только 2 типа земель. После этого 4 археологическими раскопками оплачиваем пролет 2 оставшихся Dream Trush на территорию противника. Осталось только пожертвовать оставшийся Arhaeological Dig, получив при этом красную ману, и сказать Rites of Initiation, скинув всю руку. Став внезапно птичками 6/1, наши Dream Trush пронесут оппоненту 12 очков вреда." Короче говоря, заклюют вусмерть.

V. Джинны и минотавры

Последовательность действий следующая. Играем Reckless Charge на Tahngarth и атакуем им. Противник вынужден блокировать стеной, иначе он рискует либо умереть, либо потерять обоих джиннов. После того как повреждения лягут в стек, активируем способность Tahngarth и убиваем одного джинна. Кладем гору и отдаем ход.

Дальше два варианта. *Первый:* противник идет к нам в атаку джинном — мы остаемся в двух жизнях. Тогда на следующий ход мы убьем его вообще без проблем (на этом ходу Chainflinger стреляет на один, на следующем бежит на два, потом еще раз стреляет на один). *Второй:* джинн сидит и готовится блокировать Chainflinger, если тот соблаговолит атаковать.

Оппонент действует *оптимально* и избрал второй вариант (те отвечающие, кто остановился на разборе первого варианта, увы, ответили неправильно). Хорошо: активируем в конце хода способность Chainflinger (выстрел на единичку). Мы вынуждены повернуть один из двух City of Brass и потерять одну жизнь. На своем ходу жертвуем Petrified Field, собираясь достать с кладбища Keldon's Necropolis; после этого в цепочку вновь активируем способность Chainflinger (и он стреляет на 2, т.к. в данный момент на кладбище 7 карт, включая пожертвованный Petrified Field; впрочем, даже стреляй он на единичку, это все равно было бы вполне достаточным); после этого берем с кладбища в руку Keldon's Necropolis (на кладбище снова 6 карт). Кладем Keldon's Necropolis на стол. И нам как раз хватает маны, чтобы, пожертвовав Chainflinger под некрополис, оставить противника в -1 хите. Итого: пять жизней снято с врага, и он уже нам не страшен, потому что мертвый!

P.S. Многие срезались, неправильно посчитав количество земель у нас на столе либо "забыв", что две земли в один ход на стол выкладывать нельзя. Мы не можем убить противника в первый же ход, нам, однако, одной маны не хватает.

Дополнительная задача

1. Варианты, как убить Iridescent Angel:

Wrath of God, Rout, Kirtar's Wrath, Innocent Blood, Alladin's Ring, Desolation Giant, Pernicious Deed, Legacy Weapon, Void, Obliterate, Planar Despair, Tsabo's Decree, March of Souls, Balancing Act и так далее.

2. Варианты, как прокачать Iridescent Angel:

+X/+X — Overrun, Night/Day (Day), (Pianna, Nomad Captain), Coat of Arms, Glorious Anthem, Power Armor, Divine Sacrament, Centaur Garden, (Fervent Charge), Brass Herald, (Orcish Oriflamme), Savage Offensive, Strength of Night и так далее.

-X/-X — Night/Day (Night), Nausea, Cabal Pit, Planar Despair, Cabal Pit, Nausea, Engineered Plague

Победители:

1. Антон Лысенко [Саратов] — 6 бустеров Odyssey
2. Алексей Воробьев [НСО, п. Кудрями] — 5 бустеров Odyssey
3. Александр Акопян [г. Троицк, Моск. обл.; gorn@ttk.ru] — 4 бустера Odyssey
4. Сергей Денисов [СамараМТГ; serg_mtg@samaramail.ru] — 3 бустера Odyssey
5. Сергей Соболев [Архангельск] — 2 бустера Odyssey

Уважаемый Алексей Воробьев! Лично вам призы не будут отправлены, пока вы каким-либо образом не сообщите нам свой адрес. Мы бессильны прочесть начертанное вами на конверте, так что — ждем от вас точной информации.

АНКЕТА В НОМЕРЕ 12(51)/2001

Все анкеты нами просмотрены и проанализированы, и настало время провозгласить тех счастливчиков, кто получит призы от нас и российской компании Snowball Interactive, выступившей спонсором мероприятия!

Выбор "самых удачливых" осуществлялся случайным образом. В роли означенного образа, как обычно, выступила наша несравненная и всем вам хорошо известная Катя.

Призеры анкеты

1. Дмитрий Березкин (Зеленоград) — СУПЕРПРИЗ! Блок «Лучшие Игры 2001». Содержит в себе «2150: Война Миров» (на двух компактах), «Морские титаны: Зов глубин», «Звездные Пилигримы», «Огнем и мечом», «Затерянный Мир», «Горький-18» и Septerra Core + стильная майка + 5 постеров!!!
2. Григорий Зайцев (Москва) — Затерянный Мир 3 (джевел)
3. Дмитрий Анисимов (Моск. обл., г. Красноармейск) — Затерянный Мир 3 (джевел)
4. Дмитрий Серегин (Санкт-Петербург) — Затерянный Мир 3 (джевел)
5. Олег Панчишин (Кемерово-2) — Затерянный Мир 3 (джевел)
6. Павел Карнаухов (Северск-37) — Европа (джевел)
7. Андрей Звенников (Моск. обл.) — Европа (джевел)
8. Александр Ксенофонтов (Тюмень) — Европа (джевел)
9. Юрий Козловский (Москва) — Европа (джевел)
10. Вадим Тлявкаев (Челябинск) — Ва-банк (джевел)
11. Влад Ишков (Воронеж) — Ва-банк (джевел)
12. Игорь Прокопенко (Якутск) — Ва-банк (джевел)
13. Григорий Лохов (Моск. обл.) — Ва-банк (джевел)
14. Никита Ветошеин (Свердловская обл.) — Star Trek Тень Доминиона (джевел)
15. Никита Федоров (Мытищи) — Star Trek Тень Доминиона (джевел)
16. Иван Лебедев (Новороссийск) — Star Trek Тень Доминиона (джевел)
17. Олег Качалов (Москва) — Star Trek Тень Доминиона (джевел)
18. Андрей Илатовский (Архангельск) — Star Trek Отверженные (джевел)
19. Александр Фокин (Ижевск) — Star Trek Отверженные (джевел)
20. Александр Архипов (Липецк) — Star Trek Отверженные (джевел)
21. Игорь Шубников (Киров) — Star Trek Отверженные (джевел)
22. Родион Сафиуллин (Казань) — Европа (коробка)
23. Николай Бондарев (Москва) — Европа (коробка)
24. Алексей Кисленко (Волгоград) — Европа (коробка)
25. Дмитрий Дудов (Моск. обл.) — Европа (коробка)
26. Сергей Гостюжев (Моск. обл., г. Красногорск) — Европа (коробка)
27. Тимур Кучаев (Санкт-Петербург) — Star Trek Отверженные (коробка)
28. Кирилл Горбунов (Беларусь, г. Новополоцк) — Star Trek Отверженные (коробка)
29. Данил Балялин (Самарская обл., г. Кинель) — Star Trek Отверженные (коробка)
30. Вадим Тюкин (Ярославль) — Star Trek Отверженные (коробка)
31. Алексей Чугунов (Челябинск) — Star Trek Отверженные (коробка)
32. Василий Алексашин (Саратовск. обл.) — Звездные Пилигримы (коробка)
33. Константин Бухтияров (Серпухов, п/о Дашковка) — Звездные Пилигримы (коробка)
34. Александр Шехетов (Москва) — Звездные Пилигримы (коробка)
35. Андрей Барбин (Москва) — Звездные Пилигримы (коробка)
36. Игорь Кожевников (Москва) — Звездные Пилигримы (коробка)
37. Денис Смородинов (Москва) — 2150: Дети Селены (коробка)
38. Иван Воронин (Моск. обл., г.Протвино) — 2150: Дети Селены (коробка)
39. Антон Петров (Москва) — 2150: Дети Селены (коробка)

40. Алексей Селин (Краснодарскй кр., г. Кореновск) — 2150: Дети Селены (коробка)
41. Александр Иванов (Башкортостан, г. Уфа) — 2150: Дети Селены (коробка)

Всем, кто родом из Москвы, предписывается звонить в редакцию и приезжать к нам сюда за призом. Остальным — вышлем по почте, как обычно.

Над подведением итогов...

Так вот, над подведением итогов работали: ***Святослав Торик, Геймер и Антон Курин****. Разбор и сортировка пришедших ответов на конкурсы:* ***Денис Давыдов, Святослав Торик и Алексей Бутрин****. Осуществление выдачи призов:* ***Алексей Бутрин (boot@igromania.ru)****. Призы на конкурсы предоставлены компаниями* ***"Саргона", Nival Interactive, "Бука"*** *и журналом* ***"Игромания"****.*



УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ



Для участия в конкурсах «Мании» вам требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail писем. Теперь подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть соответствующим образом для каждого конкурса. Например, **Тест** выглядит так: 1-А, 2-Г, 3-В. **Скринтурс**: 1 — Приключения Крокодила Данди. 2 — Russian Davydoff's Gambit. **Пять Турнирных Задач** требуют развернутых ответов, где необходимо указывать номер и название задачи и, естественно, наиболее полный вариант решения оной.

2. На конверте письма или в теме послания ОБЯЗАТЕЛЬНО ПИШИТЕ НАЗВАНИЕ И НОМЕР КОНКУРСА, в котором вы участвуете. Если вы шлете ответы на несколько конкурсов, то **присылайте ответы разными письмами на соответствующие ящики.**

3. ***Присылать письма с ответами*** можно как по почтовому адресу редакции, так и по электронной почте. Адрес редакции: **Россия, 109559, г. Москва, Тихорецкий бульвар, д. 1, оф. 465.** Электронная почта: **test@igromania.ru** для Теста, **screenturs@igromania.ru** для Скринтурса, **mtg@igromania.ru** для "Пяти турнирных задач".

4. Ответы и победители афишируются ровно через номер. То есть, если конкурс опубликован в "Игромании" №03, ответы на конкурс с девяностопроцентной вероятностью будут в "Игромании" №05.

5. Исходя из пункта 4, ответы принимаются в течение того месяца, которому журнал "принадлежит". То есть ответы на **мартовские** конкурсы будут приниматься начиная с появления журнала в продаже и минимум до **31.03.** Точный срок мы не ставим, так как всегда принимаем ответы до последнего момента, пока не беремся за окончательное подведение итогов по конкурсу.

6. Если вы живете в Москве, то вам предстоит романтическое путешествие в редакцию за честно выигранным призом. Всем остальным, т.е. не москвичам, призы высылаются по указанным на конвертах адресам. Ко дню поступления журнала в розничную продажу призы уже должны найти своих владельцев. Если вы не получили свою награду в срок, свяжитесь с нами (по телефону, по почте или по электронке **boot@igromania.ru**) — возможно, произошел катаклизм и мы утеряли ваш адрес или вы его неточно указали.

С уважением, редакция «Мании»

ГОЛ НА МИЛЛИОН

Сколь бы ни был совершенен симулятор футбола, он никогда не заменит футбола настоящего. Одно дело - бегающие по виртуальному полю фигурки из полигончиков, и совсем другое - живой футбол: невероятный накал эмоций, предельное напряжение сил, потрясающие голы под оглушительный рев трибун... Согласитесь - есть разница.

Конечно, сыграть в футбол на компьютере может каждый и в любое время. А вот попасть, скажем, на чемпионат мира... Что, сложновато?

Непросто.

Но такая возможность есть.

Нужно всего лишь несколько вещей: а) читать «Игроманию»; б) интересоваться футболом и... в) бриться! Хоть иногда.

Только не чем попало, а бритвенной системой Gillette Mach3.

Новая акция компании Gillette дает шанс всем фанатам футбола забыть о несовершенстве футбольных симуляторов и отправиться на финал чемпионата мира 2002 года в Йокогаму, Япония. Достаточно всего лишь купить, получить в подарок или просто выиграть бритвенную систему Gillette Mach3 в специальной упаковке «Гол на миллион!». В выигрыше будут абсолютно все: либо на трибуне в Йокогаме, либо с весьма полезными призами, либо просто гладко выбритыми.

Ну а пока начните с малого - ответьте на представленные вопросы и пришлите результаты в редакцию журнала «Игромания».

На кону - 150 бритвенных систем «Gillette Mach3» в специальной упаковке «Гол на Миллион!».

Внимание, вопросы!

1. Год основания компании Gillette:

а) 1300 год н.э.

б) 465 год до н.э.

с) 1901 год

2. Что означает название бритвенной системы Mach 3?

а) Достаточно взмахнуть три раза рукой, чтобы побриться

б) Русская традиция "на троих"

с) Mach — величина скорости, кратная скорости звука, а 3 — ее трехкратное превышение

3. Когда была запущена бритвенная система Mach 3?

а) Когда родился Иван Грозный

b) Когда умер Людвиг ван Бетховен

с) В 1998 году

И специальный вопрос повышенной сложности:

4. Какая сборная первой выиграла подряд чемпионат мира и чемпионат Европы?

а) Франция

б) США

с) Камерун

Ответы присылайте до 5 апреля 2002г. на gillette@igromania.ru или на адрес редакции с пометкой "Gillette Mach3".

Дополнительная информация - на сайте www.mach3.com



Автор-составитель: ***Андрей Ковалев aka Drone*** *(drone@igromania.ru)*

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЧАСТУШКИ

Купил давеча компьютер,
Вроде было все "о'кей".
А недавно спохватился:
Нету кнопки "эни кей"!

***

Слышу шум и страшный свист,
Грузится компьютер "Вист".
Все равно его куплю:
Я российский хард люблю.

***

Не простит мне моя милка,
Чтоб ей ни доказывал:
Я вчера ее подружке
"Plug and Play" показывал.

***

Мы, подруженьки, не знаемся
С парнями "полуосными".
Потому что мы "виндовые",
Гуляем только с "досными".

***

Милый милке говорит:
"У меня давно стоит
И большой, и жесткий
Диск FUJITSU'евский".

***

Говорят, что наш завхоз —
Крупный спец по "полуOS":
За полгода половину
Склада нашего унес.

***

Программистку при луне
Я погладил по спине.
А она мне: "Погоди!
Лучше мышкой поводи!"

***

Познакомиться мечтаю
С программистом Федею,
Только он не замечает
Мою мультимедию.

***

Мой миленок нынче скис,
Виновато смотрит вниз.
Посочувствуйте парнишке,
У него Excel завис.

Мне Маруся отказала,
Дескать, сильно занята,
Для меня, мол, не хватает
Параллельного порта.

***

Нынче милка мне сказала,
У нее есть С++.
Что теперь мне с нею делать,
Заразиться я боюсь.

***

Ваня, я уеду к маме,
Или больше так не пей!
Ты ж ругался матюками,
Вспомнить стыдно:
"Plug and Play"!

***

Как тут, бабы, не ругаться,
Коли муж мой — вот он весь:
Help'а в жизни не дождаться,
Уж молчу про интерфейс.

***

Мой миленок хакерит,
У него крутой прикид:
Любит минералку "Веру",
Фирму "Вист" и "Компьютерру".

***

Инсталлировал я милой
Windows 95,
Две попытки — обе мимо.
Завтра буду повторять.

***

Я пароль поставил в CMOS'е,
А потом его забыл.
Почему сисоп наш Козин
Говорит, что я — дебил?

***

Мой миленок до покоса
Изучил команды ДОСа.
Не пройдет теперь и дня,
Форматирует меня.

***

Мой миленок наповал
Всю меня разZIPовал.
А потом он, паразит,
Меня сделал Only Read.

Видно милого по морде:
Ночевал сегодня в Word'е.
По походке видно сразу:
В "Лексиконе" был, зараза.

***

Мил сказал, что в Интернете
Есть продукты все на свете.
Я с кошелкой в Интернет,
Враки все, продуктов нет.

***

Моему миленку мастер
Присобачил Sound Blaster.
И теперь он, паразит,
На 16 бит храпит.

***

Мой миленок-иностранец
Помешался до того —
Обещал прислать по почте
Электронное письмо!

***

Доктор Веб залез на вирус,
Три часа трудился...
Смотрит — это AVP:
"Ну я и напился!!!"

***

Я на сервер положил
Милки фотографию.
Трафик резко подскочил:
Просят биографию.

***

Программиста полюбила,
А он смотрит в монитор.
Не целует, не ревнует,
На фиг мне такой партнер!

***

Полюбила виртуала,
Полюбила горячо.
Лишних ссор у нас не стало:
Жму на ресет, если че.

Объявление в газете

Котенка кому? Качественный. Почти не юзаный, два месяца всего. Брэндовый. Глюков нет. Апгрейдится. Мышь опознает. Укомплектованный. Есть шерсть (веселенькой черно-белой окраски), лапы (4 шт), усы (несчитанно) и урчальник (встроенный). Котенок обладает функцией мочеиспускания в туалет, лежания на телевизоре, свесив хвост на экран, и неуемной жизнерадостностью. Функция питания отлажена просто на диво: с удовольствием ест даже хлеб и макароны. И все это счастье я отдаю просто так, для хороших людей не жалко!



Как напиваются компьютерщики...

Вебмастер — до пикселей, линуксоид — до пингвинчиков, фрибэсдэшник— до чертиков, юзер — до полиморфных червячков, фидошник — до плюсиков, фидошник-хаб — до тоссеров, железячник — до сокетов, админ — до ламеров, программер — до nullиков и единичек, дизайнер — до покусанных яблочек, геймер — до жутко жужжащих бензопил, аськер — до зеленых ромашек, по которым проехал паровозик, инетчик — до айпишников, медиапират — в кодек, просто пират — в болванку.

Программы партий

Все, конечно, слышали выражение "программа партии". А что было бы, если бы политические партии действительно писали программы?

Программа КПРФ

Последние версии документированы как совместимые с другими программами, но на самом деле после инсталляции стремятся их уничтожить. Интерфейс текстовый, белые буквы на красном фоне. Ядро написано более ста лет назад, с тех пор не только не исправлены старые глюки, но и добавлены многие новые. Считает, что все файлы должны быть одинакового размера. Периодически объявляет какое-нибудь расширение вредным и удаляет файлы с этим расширением по всему диску. Запросы на подтверждение имеют единственный вариант ответа: "Даешь!" Пытается выделять под свои задачи ресурсы, не заботясь об их физическом наличии, и в случае неудачи блокирует вывод сообщений об ошибках. При запросе диагностики выводит заранее сформированный файл, сообщающий, что все хорошо. Не принимает электронную почту извне и прибивает задачи, пытающиеся ее отправить. Несовместима с современной техникой. Не может быть деинсталлирована легальными средствами.

Программа ЛДПР

Имеет яркий, аляповатый интерфейс и неотключаемые звуковые эффекты повышенной громкости. Может быть инсталлирована хоть на XT, однако заявляет о чрезвычайно высоких требованиях к системным ресурсам и на любой машине стремится захватить их как можно больше. В сообщениях активно использует нецензурную лексику, в особенности если пользователь — женщина. Постоянно грозится взломать сервер Пентагона и устроить mail-bombing президенту США, но физически не содержит модулей, способных на что-то подобное. Выводит множество предупреждений и сообщений об ошибках, в том числе самых невероятных, но никогда не виснет, не падает и не выгружается из памяти, даже если пользователь очень захочет. При выводе диагностики начинает торговаться с пользователем, обещая вывести хорошие результаты, если ей выделят больше ресурсов. Запрашивает высокую цену за инсталляцию и вдвое большую — за деинсталляцию.

Программа "Яблока"

Имеет красивый, стильный, но не всем понятный интерфейс. Отказывается работать с другими программами. Содержит мощный диагностический модуль, всегда готова дать пользователю подробный совет в любой ситуации, но на предложение выполнить конкретную операцию неизменно выдает сообщение с аргументированным объяснением, почему данная операция выполнена быть не может. Работает только на компьютерах фирмы Apple.

Программа НДР

Некогда была главным системным модулем и по-прежнему пытается выполнять эту функцию. Имеет непонятный интерфейс и нечитабельную документацию. Сообщения об ошибках приписывает предыдущим и последующим версиям, а также внешним процессам. Пытается решить проблему нехватки ресурсов, постоянно прося пользователя вставить новую дискету и обещая впоследствии отдать две. Когда задача запрашивает память, сообщает, что память успешно выделена, но на самом деле выделяет ее не раньше чем через полгода, отобрав у других задач. В конечном итоге наглухо вешает машину.

Наблюдение опытного пользователя

В прошлом году один мой друг заапгрейдил Девушку 1.0 до Жены 1.0 и обнаружил, что она занимает кучу памяти и оставляет очень мало системных ресурсов для других приложений. И недавно он заметил, что Жена 1.0 еще и запускает дочерние процессы, которые тоже отнимают ценные ресурсы. Ни в рекламных листках, ни в документации такой феномен не был описан, хотя по информации, полученной от других пользователей, подобного и следовало ожидать в связи с природой данного приложения. Вдобавок ко всему Жена 1.0 инсталлируется таким образом, что всегда запускается при инициализации системы и следит за процессом работы. Он обнаружил, что некоторые приложения, в том числе Футбол 10.3, Пивцо 1.5 и Рыбалка 7.0 вообще перестали работать в его системе, вызывая аварийный сброс при попытке выполнения (хотя никогда раньше таких проблем не было). При инсталляции Жена 1.0 не предоставляет выбора, устанавливая нежелательные добавки, вроде Тещи 55.8 и бета-релиза Шурина. Также кажется, что производительность системы падает с каждым днем.

В следующем релизе Жены 2.0 нам хотелось бы увидеть такие возможности: кнопка "Не напоминай мне больше"; кнопка минимизации; опция в Uninstall, позволяющая установить Жену 2.0 таким образом, чтобы в любой момент можно было удалить ее без потери cash и других системных ресурсов; опция, позволяющая запустить сеть в режиме неразборчивости, что сделает функцию опробования системного оборудования значительно более полезной. Лично я решил избежать всех головных болей, связанных с Женой 1.0, и продолжать использовать Девушку 2.0. Но все равно у меня с ней возникли проблемы. Оказывается, невозможно поставить Девушку 2.0 поверх системы с Девушкой 1.0: сперва необходимо удалить Девушку 1.0. Другие пользователи говорят, что это очень старая ошибка и что я должен был бы о ней знать. Говорят, разные версии Девушек конфликтуют по поводу совместного использования порта ввода-вывода. Думаю, они давно могли бы и исправить такую глупую ошибку. Хуже того, программа удаления Девушки 1.0 работает нестабильно, иногда оставляя в системе следы работы приложения. Еще один неприятный момент: все версии Девушки постоянно выводят короткие надоедливые сообщения о необходимости апгрейда до Жены 1.0.

Предупреждение об ошибке: у Жены 1.0 есть недокументированная ошибка. Если попытаться установить Любовницу 1.1 без удаления Жены 1.0, Жена 1.0 уничтожит все файлы MS Money и затем сама себя удалит. Затем Любовница 1.1 откажется продолжать установку, заявляя о недостаточности ресурсов.

Чтобы обойти описанную выше ошибку, попробуйте установить Любовницу 1.1 на другой системе и никогда не запускайте приложения для передачи данных вроде LapLink 6.0. Также берегитесь аналогичных shareware-приложений, способных перенести вирусы и заразить Жену 1.0. Еще одно решение — работать с Любовницей 1.0 анонимно через провайдера. Но и здесь приходится быть осторожным, чтобы случайно не скачать себе по UseNet вирус и не подсадить ресурсы MS Money.

Анекдотический микс

Новый процессор от фирмы AMD с тактовой частотой 2 GHz занимает сегодня ведущее место на рынке электронагревательных приборов.

***

Наконец компания Microsoft честно вынесла качество работы Windows в название: Windows XP (Хрен Работает).

***

Суббота, в компьютерной фирме рабочий день. Телефонный звонок.

Фирма:

— Доброе утро.

Женский голос шепотом:

— Алло.

— Да, я вас слушаю.

— Я вчера у вас компьютер покупала.

— И?

— Вот он сломался, вы можете починить?

— Говорите громче, я вас не слышу.

— Громче не могу, муж услышит — убьет.

***

Доктор ставит хакеру диагноз:

— Итак, дорогой, вам осталось жить 30 дней.

— Извините, доктор, а где можно скачать crack?

***

Закончился бой, квакеры сдают на склад оружие. Подошел один — сдал шотган, другой — гвоздомет и т.д. Вдруг бежит ламер и орет: "А у меня ракета, а у меня ракета..." Все на него так странно смотрят, думают — вот придурок. Ламер подбегает, поворачивается к ним спиной, наклоняется и говорит: "Доставайте".

***

Останавливает дорожная полиция машину, из машины вываливается сильно пьяный водитель. Полицейский спрашивает:

— Ваши права?

Водитель отвечает (с трудом ворочая языком):

— Root!

***

Встречаются два квакера.

— Ну как жизнь?

— Да так, процентов на тридцать.

Катя

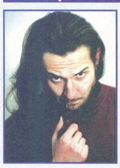


Привет вам, дорогие читатели! Итак, наконец-то пришла любимая мной весна! Днем на улицах чирикают ошалевшие от капели воробьи, а по ночам из темноты доносятся влюбленные кошачьи вопли и рулады. Из приоткрытой форточки тянет чем-то таким, что однозначно отвлекает меня от бдений у голубого экрана над вашей почтой.

И не только меня. На улицах можно увидеть бледных личностей со свернутыми набок — в попытке изобразить смайлик — головами. Это вышло из зимовки поголовье маньяков виртуальности нашей Родины. Не пугайтесь, люди, вам не придется до самой осени бесцельно бродить по улицам, жадно вглядываясь в витрины компьютерных ларьков в поисках новинок. Ибо несмотря на легкомысленное раздолбайски-гуляльное время года, именно на весну отложен долгожданный релиз всех тех продуктов долгостроя от игроделанья, которые не успели вылупиться к Рождеству. И если их снова не законсервируют до дня Независимости, то наступающая весна может оказаться веселой!

Да, Геймера тоже посетила весенняя муза, ласково приложив его по голове сосулькой. Без долгих околичностей (впахивать сверх меры на 8 марта я не собираюсь!) передаю ему слово.

Геймер



Дружественный физкульт-привет всем читающим Манию! На дворе, что следует из цифры "3" на обложке журнала, наступила долгожданная весна. Пусть ранняя, пусть с морозами и снегом, но — весна! Замечательное время, обещающее умножить количество стихотворной почты в три, а то и в четыре раза. *"Я помню чудное мгновенье, как ты достала свой шотган, и мимолетное виденье, душа, летящая в респавн..."* — это я сам сочинил. Посвящается всем Катям нашей необъятной русскоговорящей родины, которых с наступающим Восьмым марта.

Самое время подготовиться к весеннему разливу и достать с антресолей проржавевший за зиму акваланг. Глубокие сугробы подсказывают, что именно в этом году лужа перед подъездом, за ним и вокруг дома побьет все мыслимые и немыслимые рекорды. Возможно, мне даже удастся поставить свой собственный рекорд по глубоководному нырянию в черте города Москвы или на худой конец получить медаль за спасение бабушек, утопающих с авоськами. Но не будем о предстоящем, поговорим о настоящем — о почте.

В прошлом номере мы опубликовали серию прикольных картинок из Half-Life. Тема самодельных Easter Eggs, судя по всему, вдохновила читателей, и на этот раз мы представляем вашему вниманию картинную галерею *"Танцующий с шотганами"*. Один из лучших учеников Копперфильда и по совместительству читатель "Мании" — **Ерофей** (*yr@nm.ru*) замедлил в 100.000 раз макспейновский bullet-time, станцевал среди парализованных пуль джигу, заскриншотил все это дело и выслал нам. Результат смотрите на нашем компакте в разделе **"ИнфоБлок"**.



Реальный скрин из Max Payne, присланный тов. Ерофеем. Полную галерею "Танцующий с шотганами" вы сможете лицезреть на компакте. Приколы в играх — руль!

Кроме всего прочего, сегодняшний выпуск знаменателен сразу двумя абсолютно нестандартными и не укладывающимися ни в какие почтово-игроманские рамки письмами. Первое пришло из мест недалеких, из казенного дома, от которого, так же как от сумы, зарекаться не следует. Если кто-то еще не понял моих околичностей, то я имею в виду колонию строгого режима. Вот так вот. Как сказала в известном анекдоте одна известная собачка: *"А я чего? Я сама обалдела!"* Публиковать это письмо мы не будем, а просто отметим как факт, что вот, мол, где только "Игроманию" не читают!

Второе эпистолярно-цифровое творение приехало к нам в виде компакт-диска из далекого города Уфы. Подробнее о нем читайте далее.

Письмо номера

"Вах, сколько нам открытий чудных готовит созиданья почты путь..." Извините, что формулирую банально и с кавказским акцентом, но иначе описать содержимое данного письма я не могу. Пухлый конверт, и внутри вместо стандартных свернутых в четвертушки тетрадных листиков — компакт-диск... Деньги, теплые вещи, наркотики и оружие нам уже присылали, но чтоб компакт-диски...

При детальном осмотре выяснилось, что сей плоский и круглый предмет представляет собой талантливое творение Алексея Нагимова из города Уфы. Этот всем нам товарищ в одиночку ("героям почты поем мы славу!") сотворил свой собственный компакт-диск а-ля "Игромания CD". С оболочкой, иллюстрациями, статьями, фоновой музыкой и заставочным роликом. Среди 632 мегабайт честно поданной информации нам удалось обнаружить классные (но, увы, опоздавшие на конкурс) обои, оригинальные рисунки (ручная, карандашно-бумажная работа), забавный скринсейвер на тему Fallout и несколько иллюстрированных статей (одна из которых так и просится в "Территорию разлома").

Кроме этого, мы решили привести фрагмент письма, продолжающий и развивающий тему вреда-пользы виртуальной реальности и Интернета. А рисунки, скринсейвер, обои и ролик выложены для всеобщего обозрения и восхищения на наш компакт-диск (см. раздел **"По журналу"**).

"...А И-нета у меня нету, да и как-то не спешу к нему присоединяться; то есть одна половина меня кричит: "ПОДКЛЮЧАЙСЯ!!! Это же круто! Новые возможности и горизонты," — а другая перекрикивает: "Ты что!?! Тебе мало того, что половину свободного времени за компом сидишь? С И-нетом вообще ВСЕ время будешь проводить, таращась на монитор."

{Кстати, по халдейскому алфавиту букве W соответствует число 6, т.е. WWW — это 666. Прикольно.} Может, это и круто, может, и классно общаться по нему. Не спорю. Но я, как человек, быстро привыкающий ко всему новому, боюсь и держусь от этого наркотика подальше. Это, конечно, смешно. Чего бояться? Гибрида телевизора, телефона, факса и всемирной библиотеки? Ничего особенного. Просто новый уровень развития технологии, предлагающий пользователям развлечения и расширяющий пределы общения и получения информации (во загнул! сам не ожидал; меньше по философии докладов нужно готовить, а то сам себя понимать перестану).

А "вот и именно"!!! Люди уже забывают о простом общении. Это меня тревожит. Мне не заменит общения с другом, а тем более с подругой никакая krovatka.ru или как ее там (друг о ней рассказывал). "Нужно чаще встречаться".



Рисунок за авторством Алексея Нагимова. Называется "Воин смерти".

Геймер

Согласен с твоей первой половиной. Она у тебя хоть и иррациональная, но зато очень прогрессивная. Интернет — штука архиполезная. И абсолютно зря твое второе альтер-эго думает, что ты будешь проводить ВСЕ свое время, таращась в монитор. По собственному опыту могу сказать, что задача эта отнюдь не тривиальная. Я как-то попробовал. Финансы уже через несколько дней начали дурными голосами орать романсы, и я целую неделю прятался от провайдера в пустом холодильнике.

Интернет не стоит воспринимать как наркотик. Это всего лишь гигантское хранилище информации, и ничего кроме. Как огромная библиотека с книжками-раскладушками, на страницах которых, помимо статичных букв и иллюстраций, можно встретить видеоролик или прослушать композицию в стиле "Heavy Metal". Никто ведь не называет чтение книг наркотиком, несмотря на то, что многие библиофилы действительно проводят ВСЕ свое время, уткнувшись в книгу.

А про то, что никакая krovatka.ru не заменит общения с другом (и тем более с подругой), я полностью согласен и обеими руками солидарен. Но вот что делать, если друг живет в паре тысяч километров, а подруга укатила учиться за границу?

Катя

Мой ответ малость будет напоминать лекцию по литературе. Ничего, в небольших дозах это даже полезно.

Во-первых, термин "простое общение" малость коробит мой слух, взгляд и вкус. Господа, вы в курсе, что всего пару веков назад нынче горячо любимое слово "простой" было синонимом слова "дурак" (вспомните Фонвизина!)? Это кирпич — он простой, а "простая учительница", на мой взгляд, — это инсинуация и оскорбление личности.

И кто сказал, что это самое "простое общение" (можете назвать его традиционным или естественным) должно быть именно устным и проходить в режиме очной ставки? Ерунда! Посмотрите на собрания сочинений классиков 19-го века: пять последних томов в каждом — это переписка. Со всеми — друзьями, родными, женами и любовницами. И думаете, у Тургенева с его Полиной Виардо эпистолярный жанр отнимал меньше времени и сил, чем, скажем, общение по аське или через почтовый ящик у Васи Пупкина с его пассией?

Другой вопрос, что если Вася с подругой еще и живут на одном континенте, то наверное, им стоит встретиться. Вдруг, кроме интересов и гражданства, еще что общее отыщется?

А вообще Интернет дает возможность познакомиться и подружиться людям, которые могли бы никогда не встретиться в реале. Примеров разнообразных сайтов, которые кроме основной цели служат еще и "клубами знакомств", множество — это чаты, форумы, онлайновые игры. Именно в виртуалке многие из моих знакомых нашли себе вполне реальных друзей. Чего и вам желаю.

Письмо №01

Здравствуйте, обожаемая редакция (особливо женский состав в лице Кати). В-первых, поздравляю Вас всех с прошедшими праздниками, типа Рождество-Новый год. Надеюсь, справили вы его весело, культурно, и досадных недоразумений, вроде пьяного Геймера под Елочкой, не обнаружилось.

Во-вторых, пора объяснить, зачем, собственно, пишу. Начну издалека.

Я отношусь к классу людей, именуемых "чтец". Что за класс такой? А просто люблю я книжки читать. Причем не все подряд, а только хорошие. Кроме того, что я "чтец", я еще и "игрун". Ну, что такое "игрун", я полагаю, вам объяснять не нужно. Так вот — если мне как "игруну" легко общаться с такими как я и находить новые контакты, то в ипостаси "чтеца" меня следует занести в Красную Книгу. Знаете, сколько у меня знакомых, читающих хоть что-нибудь толще "Playboy"? Ноль! Хуже, когда я пытаюсь кому-нибудь объяснить понятия "фэнтези", "фантастика" или "художественная литература". На меня смотрят как на больного, вернее — ущербного.

А теперь вообразите мою радость, когда я узнаю, что какой-то части редсостава (не исключено — всем) знакомы понятия "Миф" (Асприн), "Стальная крыса" (Гаррисон), "Ведьмак" (Сапковский). Братцы! Короче, я безумно рад, что в составе редакции моего "журнала номер один" есть такие люди. И чтоб не отклоняться от темы, предлагаю в "Ролемансере" или еще где сделать подрубрику по книгам, прямо или косвенно связанным с играми.

[SR] OZZY

Геймер

Перво-наперво позволю себе выразить возмущенное несогласие с фактом обвинения меня в том, что я якобы дрых под елкой. Это клевета и хамский поклеп наглого характера! Дрых я не под какой-то там левой елкой, а под вполне конкретной разлапистой сосной. И не пьянства из-за, а закалки для. Это касательно первого пункта, наиболее важного. А что касается второго... Тут мне припоминается попсовый рэп Децла, спевшего чего-то там про бритую девушку, нацистских уродов и про то, что он поет рэп для таких, как она. Ситуация у тебя весьма схожая. Лучший совет, который возможно сгенерировать в этом свете: рискни изменить свое окружение. Уверен — вокруг найдется уйма людей, чей круг литературных интересов не ограничен "Плейбоем" и "Пентхаусом" (а ничего, кстати, журнальчики). Как вариант решения могу предложить засаду в библиотеке: это такое секретное место, где тусуются все единомыслящие "чтецы". И вообще, читать — это полезно. Укрепляет мозги, закаляет душу, приближает гемор... ну, это уже так, из другой области.

А насчет рубрики мы обязательно подумаем. Может, и сделаем, если наберем достаточно материала и народ поддержит твое предложение в письмах.

Катя

Ну вот! У кого 8 марта, а кто все никак от Нового Года не оклемается! Не знаю, как на здоровье, но на психике отдельно взятых морально неустойчивых товарищей такие затяжные праздники сказываются тяжело. По секрету — это была не сосна, а швабра редакционной уборщицы...

А ты, дорогой OZZY, не мечи бисер перед свиньями. И им, и тебе это ни к чему. Поищи себе друзей там, где в ответ на реплику из Кортасара тебя ласково приложат цитатой из Гессе. Есть, правда, тут такой фокус: сечение культурной пирамиды, как и любой другой, сужается кверху. То есть чем выше твои запросы, тем меньше шанс наткнуться на людей, их разделяющих. Но при наличии И-нета как средства общения и это перестает быть проблемой.

По поводу книг. Есть книги по играм, а еще больше игр по книгам — от Крондора до Чайника Гарри. Если будет о чем, почему не написать?

Письмо №02

Хочу предложить новый (почти новый) жанр компьютерных игр. По крайней мере, такого еще не было, если я не ошибаюсь.

Так вот, сюжет таков.

Это симулятор перегонщиков легковых автомобилей, подержанных иномарок и т.д. Это будет симулятор жизни тех людей, что гонят из Германии, Финляндии, Польши, Белоруссии в Россию легковые автомобили. Огромный выбор авто, от жигулей до Феррари, огромный мир (несколько стран, включая Россию); смысл — купить авто в Германии, пробраться через таможню и здесь у нас продать и т.д. и т.п.

Главное, чтобы гонок как таковых не было. Конечно, есть смысл приехать, например, в Москву первым и подороже продать, но главное — это жить в игре, почувствовать кайф. Плюс к этому разных сложностей понапихать: таможня, братки, погодные условия и т.д. Ну как? Чем-то смахивает на "Дальнобойщиков", но согласитесь, это ведь нам ближе.

Всем привет, Дима

Геймер

Ну и где тут почти новый жанр? Ты, уважаемый, предложил сюжет и основу геймплея. А в основе — жанровая смесь автосимулятора, экономической стратегии и, вероятно, РПГ.

И чего это за неуклюжая попытка оторваться от корней? Говоришь, чтобы не было гонок? Да запросто. Игра не перестанет быть автосимулятором, но при этом потеряет потенциальную аудиторию, состоящую из приверженцев жанра автогонок. Таможня, братки и погодные условия — это, конечно, здорово, но мало кого заставишь часами (мир-то огромный, сам сказал) колесить по дороге без поспешающего эскорта в виде тех же братков. Стимул вроде бы есть — продать, заработать, еще раз продать, но опять же, как ты себе представляешь эти пресловутые "сложности"? Таможня строго пожурит за отсутствие взятки и помашет вслед платочком? Братки грузно пробегут пару километров за уезжающим авто и, отчаявшись догнать, присядут покурить? Мол, у нас гонок нет, ничего не знаем?

Катя

Кайф от таможни, братков и российских погодных условий? К которым для комплекта приятных ощущений стоит добавить наши замечательные дороги. Что сказать? — "крепка броня, и танки наши быстры". Но это уже где-то было. И не раз.

Письмо №03

Геймер, это письмо я пишу в основном тебе. Ведь ты сказал, чтобы тебе присылали проекты новых жанров. Я тоже хочу попробовать.

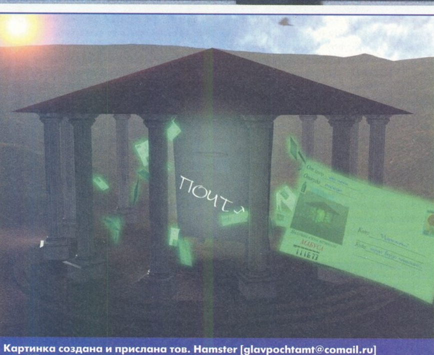
Начнем-с.

Первый уровень (миссия).

Мы играем за кошку, которая должна поймать мышку или птичку. Что для этого нужно сделать? Осмотреть территорию, присмотреть место для засады, рассчитать свои силы (их должно хватить для преследования добычи). Поймали.

Второй уровень (миссия).

Теперь мы играем, допустим, за леопарда. Имеется стадо буйволов, нужно поймать одного для жратвы. Леопард не может преследовать добычу вечно, поэтому нужно рассчитать свои силы (подкрасться поближе к стаду). Это еще не все — нужно нападать не на первого попавшегося буй-



Картинка создана и прислана тов. Hamster [glavpochtamt@comail.ru] для "Почты". Ну чего — классная картинка, с удовольствием ставим!

вола, а на детеныша, который отстал (взрослые буйволы могут и по рогам надавать). Поймали.

Третий уровень (миссия).

Мы — вожак стаи волков. Зима. Хочется кушать. Мы заметили лошадь. Нужно ее слопать. Волки выносливы, они могут бежать всю ночь напролет. Загоняем лошадь. Она устала, силы на исходе. Поймали.

Ну что, Геймер, потянет? Или нет?

Буду рад ответу. Phoenix

Геймер

Вот где Гринпис разгуляется! Уверен — это будет первая игра, получившая статус "зверушкам до 16 не рекомендуется". Зрелище маленького буйвола, зверски загрызаемого большим леопардом, может вышибить слезу даже из средних размеров страуса. Я-то человек не сентиментальный — в порыве могу и таракана убить, но вот Катя в силу своих природно-материнских инстинктов просто обязана заступиться за бедного мамонтенка, то есть буйволенка! Катя, ау?

Идея не столь уж и мертва, как вам покажется, когда вы прочтете следующие строки. Но это ни разу не новый жанр. Это Deer Hunter в оленьей шкуре. Т.е.: трехмерный мир, мы — на четырех когтистых лапах и с зубами, надо кого-то там догнать и поймать, в смысле — "поймать". Круто!

Охота в стиле 3D Action. Нечто подобное, помимо всяких Deer Hunter, реализовано в Aliens versus Predator 2, когда играешь за Чужого. Если развить геймплей в нужную сторону, разбавить его динамикой и симпатичной графикой, присовокупить к целям миссии охоту на человека с ружьем... Ну — тогда хотя бы в это можно будет играть. Эээ... если очень захочется.

Катя

Где там этот буйволенок? — я уже шампуры приготовила! Как виртуальный!?

Кстати, каким образом до играющего будет доноситься чувство голода твари, в шкуре которой он якобы находится? И будет ли переключаться монитор на спектр видения зверя, за которого мы играем? Например, собаки видят все в сером цвете. Натурально, конечно, но вот здорово ли?

Вообще же, игры подобного рода уже были. Хотя бы SimAnt, где предлагалось поиграть за муравьев. Те, конечно, птичек и лошадок не ловят, но разницу между гусеницей и мышью можно считать косметической. Так что мое мнение — это не новый жанр, а как когда-то поэтично высказался Геймер: "типа будем осенним ветром листья гонять"...

Геймер

Пожалуй, я даже нарисую, как это выглядит...

...Белые снежные текстуры и кривые полигонные деревья, белые, как кафель в морге. Типа зима. Все серое. Типа у нас зрение такое. На экране — индикатор голода. Ползунок опустился к значку, который напоминает волчий череп с его же костями. Значит, голодаем. Внезапно экран вздрагивает, и другой индикатор — индикатор жизни — убывает на два деления. Оглядываемся. Видим оскаленные полигоны волчьих морд. Из ближайшей, особенно мерзостно текстурированной, свисает клок шерсти. Наша?.. Переключаемся на вид сверху, глядим на свою ободранную заднюю лапу. Точно — наша. Ах он гад! Стоп! А кто он тут вообще? А! Это наша стая. А мы — их вожак. Какая радость. Они тоже голодают, вот — один уже не удержался и вообразил нашу лапу окороком. Ща сам им будет.

Но — чу! В верхнем правом углу экрана на радаре появляется красная точка. Быстро вертаем своего волка на 180 градусов. Видим — коричневое на ходулях. На шее швабра. В попе веник. Щиплет снег. Зимой в лесу. Ночью. Страх какой... Оскверненная лапа забывается, а челюсть отвисает (не у волка). Быстро давим F1. Читаем справку. Выясняем, что это — лошадь. Зимой. В лесу. Проходит в категории "дичь". Надо ее поймать, и тогда индикатор голода сдвинется на отметку сытости. И наша стая перестанет нас кусать.

Уррааа!!! Зажимаем Shift и стрелку вверх. Бежим к лошади. Лошадь видит нас, прекращает щипать снег и дает деру ходулями в противоположном от нас направлении. Мы — следом. Сзади скачет голодная стая.

Бежим. Вокруг белые снежные текстуры и кривые полигонные деревья, белые, как кафель в морге. Впереди призывно полощется веник. Грустно вспоминая про Need for Speed, обегаем деревья. Иногда прыгаем через коряги. Думаем об ужине на кухне. На сковородке.

Через часик беготни лошадь устает. Мы ее нагоняем, имеем и кушаем. Индикатор голода символизирует полную сытость. Спим. Тем временем едим ужин на кухне. Возвращаемся, будим волка. Ну... пошли искать следующую лошадь?..

Или теперь мы будем африканским львом в погоне за жирафом?.. Вокруг — джунгли. Впереди — жираф. Побежали?..

Письмо №04

Здоровеньки. Письмо это для вас из далеких краев пишет Я. (Я — это тот, кто пишет письмо, то есть Я). Написать письмо меня подвигла статья Андрея Ленского "За что же нас так не любят, или Русские в Сети" в №1(52)2002.

Я не понял! Где патриотизм? Заявления типа "до вашей национальности никому нет дела" я вообще отказываюсь читать. Вообще в этой статье есть очень интересное противоречие: люди играют в онлайновые игры, чтобы пообщаться с живыми человеками, а не с машиной, но при этом — во-первых, мы (русские, хотя я сам живу на Украине и считаю, что эта статья предназначалась всему русскоязычному славянскому населению планеты) должны объясняться на английском, что большинству из нас вообще-то мешает нормально общаться (хотя я против английского ничего не имею — все-таки язык межнационального общения, но, по-моему, русский человек может полноценно общаться только на великом и могучем, богатейшем русском языке), во-вторых, почему мы (надеюсь, поняли, кто такие МЫ) не должны использовать команду "крикнуть", ведь так мы общаемся с большим количеством людей, ну такая у нас (нас = мы) натура общительная.

Может, стоит объяснить им (им — это те, кто не входит в категорию мы), что мы (не они (они = им)) против них ничего не имеем, может, и они тогда к нам будут относиться по-другому. Теперь насчет имен. Лично я не считаю, что Porosenok или MUTЬKA читается и воспринимается хуже, чем какой-нибудь Z2_kw133, а среди американцев такое встречается довольно часто. И еще, про "дислокацию кузькиной матери" — для нас существует такое неписаное правило: "Боятся — значит, уважают". Опять противоречие — чтобы уважали, надо чтобы боялись, но если боятся — значит, не уважают. Поехали дальше: "не верьте ему, он нарушает договоры" — ну с этим все понятно, тут надо давать советы не о том, "как перестать быть парией", а как не стать ею. Теперь про кланы. У нас их много не потому, что у нас много патриотизма (хотя и его хватает), а из-за того же общения (ну не можем мы без него) — не может русский человек не поделиться радостью победы с сотоварищем по клану. Да и если бы не было этих самых кланов, представляете, что было бы с сетью: миллионы злобных нас пошли бы общаться в те же Ultima Online или EverQuest, и от избытка желания общаться во-

обще разгромили бы всю сеть, а потом пошли бы общаться offline, короче вы поняли.

Итак, из всего этого следует вывод, что в игровом мире, конечно, есть эльфы, гномы, но русские эльфы и гномы "немного" отличаются от американских и итальянских. Соблюдать приличия, конечно, надо, но следовать "британскому спортивному духу", я считаю, не надо. Если все будут следовать сценарию, то исчезнет та доля риска и неожиданности, которая и приносит геймплей в игру. Вот эту-то изюминку и приносим мы в online-игры.

И пусть нам скажут спасибо.

Necrom@ncer (ton1983@rambler.ru)

Геймер

А может, хватит делиться на "наших" и "не наших"? Может, в этом и есть основная причина нелюбви к "нашим" в Сети? Ведь гордость и патриотизм не являются синонимами спеси и шовинизма. Остальным игрокам действительно наплевать на твою национальность, и это так, хочешь ты того или нет. Никто не ограничивает общение английским. Ради бога — болтайте на русском сколько влезет. Но уж если ты, как говоришь, пришел в игру "пообщаться", то будь добр, уважай язык людей, ее населяющих. Кстати, перечитай статью внимательно — фраз типа "на русском говорить запрещается" я там чего-то не нашел.

О боязни и уважении я из твоих слов ничего не понял. Где противоречие? В том, что для примитивных организмов страх является синонимом уважения, а для человека разумного — нет?

Про "крики и ники" скажу следующее. Если ваши вопли никого не нервируют и сетевое имя не оскорбляет ничьих чувств... Та нехай себе будет. То же и с кланами. Русскому человеку действительно удобнее общаться на русском — и это достаточное обоснование для группировки в клан. Главное, чтобы другим ваши консолидации не мешали, и уж если не хотите следовать "британскому" спортивному духу, то соблюдайте наш — отечественный, made in USSR, который гласит, что нечестная игра есть свинство и уважения достойна быть не может.

Катя

С грустью должна заметить, что несколько писем с содержанием типа "Наши портянки пахнут лучше ихней Шанель №5, потому как они — наши!" упало в мой ящик. В то же время с удовлетворением отмечаю, что писем, авторы которых понимают, как невежливо ходить "со своим уставом в чужой монастырь", пришло намного больше.

Поэтому без сомнений в положительном исходе голосования ставлю вопрос о жестких воспитательных мерах по отношению к таким самобытным варварам. Можно, например, запустить в квартиру автору письма гадюку, которая в глубине своей гадючьей души будет искренне верить, что она вносит долю риска и приятной неожиданности в доселе монотонную и безрадостную жизнь хозяина. За что он, хозяин, должен быть ей жуть как благодарен. Думаю, окультуривание змеюки и подтягивание ее менталитета под общечеловеческие ценности (не кусайся, если не хочешь без зубов остаться!) позволит взглянуть товарищу на свое поведение со стороны.

Письмо №05

Zdarova narod ,chitaju pochti kazdij zurnal ,i vot menja prikalivajet ,chto vo vseh pismah vas hvaljat i uvazajut ,nu neuzeli net ne dovolnih .?????????NEVERJUUUUUUUUUUUUUU! Nu vot naprimer ja vash zurnal chitaju ,bivaet daze chto-to stojusheje ,no vot naprimer vashi ze konkurenti [game exe],luchshe vas,u nih statji hot ne na detej raschitani ,vi ze kak dlja chajnikov pishite — idi tuda ,nazmi to ,i tag daleje ,eto ze neserjezno ,pol zurnala breda,a ved mozna eto mesto pob delo organizovat ,nu naprimer hot'[samopala] po bolshe! Escho menja besit ,prosjat posteri ,po bolshe i escho raz po bolshe ha ha ha ,deti eli pali ,da v nete idi i skachaj ljubie i skoka hosh ,a vot v vashih posterah ,ja ne figa klevogo ne uvidel. Nu vobshem to ja ponimaju ,chto eto pismo vi ne opublikuete po raznim :)) prichinam,i esli chto to bez obid ,ja skazal svoje mnenie . Kstati videl tvoju fotku [a ne levie risunki v zurnale]-ti ne chego ,krasivaja ,no vot toka zljushaja . Lano ,vsem poka ,redakcii privet!

ZIK (mail-zeke@sos.lv) Latvija, Tukums

Катя

Иногда в мой ящик падают письма, написанные латиницей. Если я понимаю, что прислал абракадабру человек из места, где русских шрифтов днем с огнем не сыскать, я стараюсь войти в положение несчастного, прочесть и понять, что же именно побудило его совершить этот противоестественный поступок. Потом пишу ответ, держа при этом в голове, что при разборе моих каракуль мучиться придется уже ему. Так сказать, бумеранг. Но если после пяти минут напряженного вглядывания в текст я с трудом разбираю нечто типа "лень было переключать регистр, поэтому пишу так", то чтение я на этом однозначно заканчиваю, поскольку считаю аморальным поощрять хамство.

Вышеозначенному товарищу я отписала, помнится, на немецком языке (в надежде, что он с ним не знаком), что нефига ждать доброты и понимания от девушки, в ящик которой шлешь такие опусы. Пущай переводит.

Геймер

Насчет шрифтов полностью поддерживаю Катю. Читать письма в латинице — удовольствие небольшое. Latiniza SUxxxx, в общем. Так и тянет написать ответ на хинди, воспользовавшись ранней версией египетского алфавита.

Насчет того, что нет недовольных и письмо мы не напечатаем... Чистая правда. При редакции работает специально натасканная команда хакеров-киллеров. Эти кровожадные отморозки целыми днями трейсят айпишники тех несчастных, кому посчастливилось написать нам ругательное письмо. После того как грубиян вычислен, к нему на дом приезжают люди в черном, и... И больше он уже не пишет. Никому и никогда. Кстати, в соответствии с моими скудным географическими познаниями, Латвия находится далеко от Москвы, и, возможно, это письмо ты прочесть успеешь... Потому, собственно, я и решил его напечатать. Все-таки последняя воля...

Способ определения биологического возраста, опираясь исключительно на просьбу сделать большой постер, предлагаю запатентовать. Нобелевская премия гарантирована. Единственно, я опасаюсь, что автор по причине своих преклонных лет не сможет получить причитающиеся ему лавры. И, кстати, полцарства за сайт, где можно скачать "ljubie i skoka hosh" постеры. Они как, из дисковода вылазят? Или их на дом доставляют курьерской почтой? Или все-таки имеются в виду обои для десктопа, которых действительно в интернете навалом? Пусть меня обвинят в мелочности и формализме, но их еще надо немножко распечатать. Только после этого цифровая картинка приобретает статус постера. И, если я опять же правильно помню, широкоформатный цветной принтер, способный хоть как-то сравниться с качеством финской полиграфии, стоит порядка 20-25 тысяч долларов. Пустяк, но все же...

Уважаю. Прямо-таки поражаюсь терпению человека, способного читать почти каждый номер нелюбимого журнала. Дело, достойное последователя барона Леопольда фон Захер-Мазоха. Кстати, я тут просмотрел альманах изданий, которые планируется выпустить на русском языке в 2002 году. Если совсем станет плохо от "Мании", то могу посоветовать полистать немецкий журнал "S&M: Кнуты и цепи", а также освидетельствовать пару-тройку картинок из каталога "Высеки меня". Сам не читал (каюсь!), но, думаю, должно понравиться.

Письмо №06

Я хотел узнать: что такое gamer.sobaka.igromania.ru? Сперва я подумал, что это — URL, но согласитесь: странный он какой-то. Потом я подумал, что это — E-MAIL (скорее всего, это так и есть), но он не менее странный. Разве сложно было взять "мыло", как и у всех (...@igromania.ru), зачем вводить людей в заблуждение? А может, я такой единственный? Хотя я спрашивал у друзей об этом, они тоже не в курсе.

Андрей dronzoll (zollgames@list.ru)

Катя

Андрей, на самом деле все просто. Геймер придуряется, прикрываясь друзьями человека, то есть собаками. А адрес у него как у всех — gamer@igromania.ru.

Собакой называется значок "@". Несколько лет назад его почему-то чаще называли "лягушкой".

Геймер

Вводить людей в заблуждение — один из моих самых любимых и, увы, неоцененных талантов. Люблю собрать человек так десять-пятнадцать (тысяч), а потом увести их всей толпой в заблуждение. Они там с часок полплутают, и давай голосить: "Геймер! Геймер! Ау!" А я тут как тут — уже вывожу всех из заблуждения. Потом меня эти все благодарят, руку жмут, деньги предлагают. Здорово, и для нервной системы очень полезно.

Кстати, вношу конструктивное предложение: зарегистрировать доменные адреса gamer.sobaka.igromania.ru и kat.lyagushka.igromania.ru. Разместим там наши домашние странички.

Письмо №07

В первых строках своего письма спешу поздравить вас с тем, что я все же написал вам это письмо. Ибо чукча не писатель, чукча читатель. Также спешу извиниться за почерк, как оказалось, ручка — изобретение не для слабонервных. Но взяться за нее пришлось, так как мой брат увез PC с собой. В общем, я пишу, чтобы попросить у вас супер-пупер-мега диск "Igromania's Counter-Strike", если это возможно.

Если диск нереально прислать, то пришлите хоть чего-нибудь, а? Мне брат сказал: мол,

не достанешь диск, PC увидишь нескоро, а если достанешь, вмиг привезу обратно.

[kik] Tick (Леха)

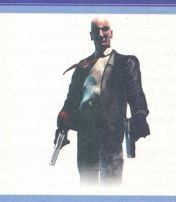
Геймер

Это не брат — это тиран какой-то. Отнять PC у геймера и шантажировать нашим же компакт-диском! Нехорошо, не по-братски получается. Выражаю всеобщее негодование и строгое редакционное порицание.

Насчет того, чтобы прислать чего-нибудь или компакт-диск... Вопрос, честно скажу, тяжелый. Во-первых, те диски, которые мы приготовили для призеров конкурса по Counter-Strike, имеются только в единичных экземплярах. Они уникальны и бесценны. Думаю, что шансы на их бесплатную раздачу колеблются возле нуля и немного уходят в минус. Но!

Не торопись расстраиваться и звонить брату с предложениями выкупа. Потому что "Игромания" в самом ближайшем времени планирует выпустить в розничную продажу специальный насквозь каунтер-страйковский компакт-диск. Там ты найдешь все необходимое для игры и редактирования уровней, ботов, обои, модели, карты с конкурса "Мании", фильмы по CS, полезный софт, развеселые фишки и приколы плюс подборку соответствующих игроманских статей. Так брату и передай. Если не вернет PC на место — остановим все работы по выпуску компакта и устроим сидячую (за компом по уши в Контре) забастовку.

№47



Центр Китая. Город — столица.
Влажность. Жара. Узкоглазые лица.
Машины. Прохожие. Канализация.
Запахи. Крики сигнализаций.
+++
Опасный прохожий идет по дороге,
С виду простой бизнесмен, типа "дилер".
Строгий костюм, доступный многим, —
Лишь оболочка. Прохожий — киллер.
+++
Кейс-дипломат. Галстук модный.
Малый приятный. Совсем не урод.
Портит картину взгляд холодный
И на затылке наколка — штрих-код.
+++
Спортивно, пружинисто, но не быстро
Шагает убийца мимо домов.
Торчит из кармана платочек чистый,
Распространяет запах духов.
+++
Кто он такой — сам не знает,
Кем же был раньше — не помнит он.
Он просто работает. Он убивает.
Не человек даже. Просто — клон.
+++
Имени нет, семьи, биографии.
Номер порядковый — вся его суть.
Вкуса не знает переживаний.
Лозунг по жизни: "Готов будь."
+++
Центр Китая. Город — столица.
Влажность. Жара. Узкоглазые лица.
Спокойно идет по дороге домой
Киллер под номером сорок седьмой.

[SR]OZZY (Волгоградская область)

Письмо №8

Приветствую вредоносно-вдохновляющий состав "Игромании" ("Мании" или просто "Маньки"), поздравляю с наступившим новым годом, успехов и процветания, а также счастья, пива и многого другого. Геймер, просил расшифровки "Мании", получай!!!!!!:)

1) russian version 1.000000325 : И.Г.Р.О.М.А.Н.И.Я. — исследовательский гусеничный разведывательный осветительный механизм автоматически находящий иловые ямы

2) english version : I.G.R.O.M.A.N.I.A. — Immortal Game Random Online Magazine with Appearing News Influencing to All

Чикало Александр aka doltshpir (tchikalo@hotmail.com)

Геймер

Ого, какая версия. Это получается, 324 варианта ты уже сгенерил, а нам отправил только финальный 325-ый? И кстати, почему не указана емкость в посадочных человеко-местах? Если меньше 40 тысяч влезает в этот агрегат, чудесным образом находящий иловые ямы, то кого-то придется оставить на берегу. А мы с этим никак согласиться не можем. Но в целом очень оригинально. Молодца!

И еще одна расшифровка — вашему вниманию.

Письмо №9

-Iron Giants, Rulezzz, Obelisks of Mouses, Atomic Noses, Interesting to All!!!;))))

Белый Негр (wnigga@yandex.ru)

Геймер

За железных гигантов спасибо. Но вот как ты узнал о монументе из заезженных насмерть мышек, который мы воздвигли в честь выхода юбилейного 50-го номера? И, кстати, пахали мы в течение всех этих номеров, как последние белые негры.

И еще парочка.

Письмо №10

И.Г.Р.О.М.А.Н.И.Я — Институт Геймерского Развития, Основанный Мутацией Авторитетной Навигации И Ясности

I.G.R.O.M.A.N.I.A — Information of Great Rulezzes Over Matrix of All New Independent Audience

Егор Фаизов aka likVIDatOR (egoryan@surgut.ru)

Геймер

Чего там про мутацию? Если это намек на мой симбиоз с аквалангом, то в весеннюю тему самое оно. И авторитетная навигация — это сила! Наш главный авторитет — главвред — твердой рукой наводит ясность среди безалаберных игроманцев!

Второй вариант мне понравился больше. Как завещал дед Морфеус — "Matrix has you". Вместо "Matrix" можно подставить "Игромания".

Мы в Сети

Геймер

Раздел ссылок толстеет не по дням, а по секундам. Еще чуть-чуть, и посадим его на строгую гуталиновую диету. Рекомендую обратить внимание на ссылку номер 7.

Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело высылать означенный линк мне или Кате на ящик (лучше мне, т.к. в итоге я комплектую). Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим.

Адреса страничек

1. **www.vlsoftware.narod.ru.** Мой брат создал сайт, на который выложил свои игры, проги и т.д. Я тут еще заметил, что в почте есть как бы раздел "Адреса страничек", именно там ты и Кэт написали, что вот, мол, типа, если есть страница — опубликуем! Хм... ОПУБЛИКУЙТЕ!!
2. **www.quake.hut.ru.** Сайт, где есть все о и для Quake. Здесь вы можете также найти инфу по родоначальнику трилогии. Сайт регулярно обновляется!
3. **www.cstrikedr.narod.ru.** Сайт посвящен Counter-Strike. Все о нем. Разделы — скрипты, конфиги и статьи "как научится писать скрипты для CS".
4. **http://sd-clan.times.lv.** Сайт посвящен игрухе КС, а также латвийскому клану SuddenDeath.
5. **www.allcomputer.narod.ru.** Мы очень активно занимаемся его развитием и хотим, чтобы в будущем он стал достойным помощником любому жаждущему информации серферу.
6. **www.phoenixstudios.narod.ru.** Сайт группы разработчиков Phoenix Studios. Самопальные игры, программы.
7. **http://djkranoll.narod.ru.** Сайт об играх, работающих под эмуляторы, а также переводы англоязычных старых игр. На сайте вы найдете игры к консолям: Dendy, Turbo Grafx, Super Nintendo, ну и Sega Mega Drive 2. И многое, и многое другое.
8. **http://god2k.wallst.ru.** Сайт для геймеров, ламеров, юзеров и всех, всех, всех...

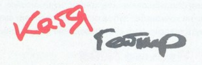
Геймер

Засим отшаркаюсь ножкой. Прошу обратить внимание на очередное стихотворное творение [SR]OZZY. Hitman 47 посвящается. Голосистых вам мартовских котов и симпатичных кошек!

Катя

А я просто желаю получить вам все хорошее, чего обычно ждут люди от весны! С чем прощаюсь до веселого месяца апреля!

Весеннюю чистку аквалангов, массовый ввод в заблуждение, защиту русских в Сети и охоту на маленького мамонтенка осуществляли:



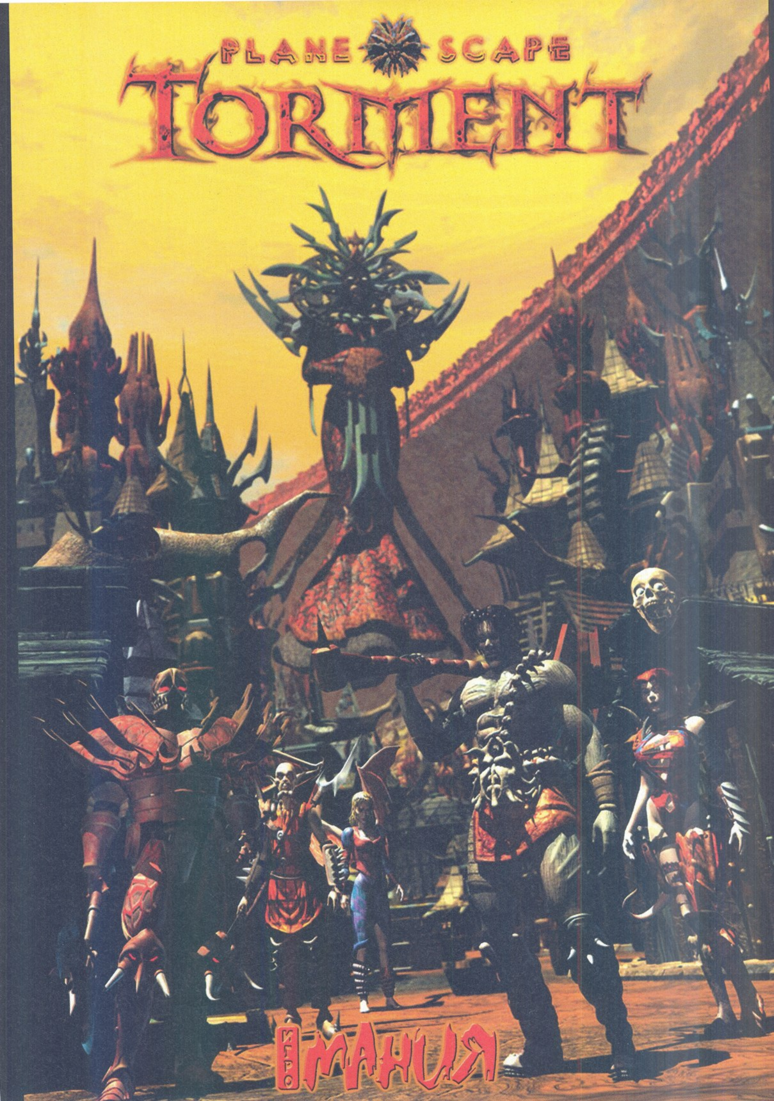
Катя (kat.lyagushka.igromania.ru)
Геймер (gamer.sobaka.igromania.ru)

Tom Clancy's

GHOST RECON

ИГРО МАНИЯ


BLACK & WHITE
CREATURE ISLE
ИГРО МАНИЯ


PLANE SCAPE
TORMENT
ИГРОМАНИЯ


ИГРО МАНИЯ
Shrek
© 2001 PDI/DreamWorks

ЖУРНАЛЫ И КНИГИ ПОЧТОЙ

Бланк заказа (заполняется разборчиво, печатными буквами)

почтовый индекс | область (край)
район
город (поселок, деревня, село) | а/я
улица (квартал, проезд, переулок, бульвар, тупик, шоссе, линия) | дом | корпус | квартира
господин | госпожа | фамилия
имя | отчество
число | месяц | год рождения | год города | телефон

Заказанные лоты

лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров
лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров
лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров
лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров
лот | количество экземпляров | лот | количество экземпляров

Порядок оформления бланка-заказа

1) Впишите в бланк заказа лоты тех журналов и книг, которые Вы хотите заказать;

2) Укажите количество номеров журналов и экземпляров книг;

3) Напишите свой почтовый индекс, полный адрес, личные данные: фамилию, имя, отчество (в каждой клетке должна быть одна буква);

4) Вложите бланк заказа в конверт и отправьте по адресу: **111673, г. Москва, а/я № 70, "Игромания"**. Если у Вас нет бланка-заказа, Вы можете прислать заявку на открытке или в письме.

При получении заказа на почте дополнительно оплачивается пересылка денежного перевода наложенного платежа (примерно 8% от общей суммы заказа). Кроме того, в регионах, недоступных для наземного транспорта, дополнительно взимается почтовый авиатариф.

Оплата журналов и книг производится при получении заказа на почте.

Номера лотов и цены

Наименование	Лот	Цена (руб)	Цена с доставкой
Журналы			
«Игромания» №6 2000	600	20	55
«Игромания» №8 2000	800	30	70
«Игромания» №9 2000	900	30	70
«Игромания» №10 2000	1000	30	70
«Игромания» №11 2000	1100	35	75
«Игромания» №12 2000	1200	35	75
«Игромания» №2-3 2001	301	40	80
«Игромания» №4 2001	401	40	80
«Игромания» №5 2001	501	40	80
«Игромания» №6 2001	601	45	85
«Игромания» №6 2001+CD	6015	60	100
«Игромания» №7 2001	701	45	85
«Игромания» №7 2001+CD	7015	60	100
«Игромания» №8 2001	801	45	85
«Игромания» №8 2001+CD	8015	60	100
«Игромания» №9 2001	901	50	90
«Игромания» №9 2001 + CD	9015	65	110
«Игромания» №10 2001	1001	50	90
«Игромания» №10 2001+ CD	1015	65	110
«Игромания» №11 2001	1101	50	90
«Игромания» №11 2001+ CD	1115	65	110
«Игромания» №12 2001	1201	50	90
«Игромания» №12 2001+ CD	1215	70	115
«Игромания» №01 2002	102	50	90
«Игромания» №01 2002+ CD	1025	70	115
«Игромания» №02 2002	202	50	90
«Игромания» №02 2002+ CD	2025	70	115
«Геймпостер»	13	15	40
Книги			
«Искусство волшебства»	11	300	470
«Мир PlayStation» №1	121	40	80
«Мир PlayStation» №2	122	40	80
«Мир PlayStation» №3	123	40	80







6 2000 | 8 2000 | 9 2000 | 10 2000 | 11 2000 | 12 2000

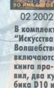






2-3 2001 | 4 2001 | 5 2001 | 6 2001 | 7 2001 | 8 2001



9 2001 | 10 2001 | 11 2001 | 12 2001 | 01 2002 | 02 2002







Выпуск №1 | Выпуск №2 | Выпуск №3 | Геймпостер | «Искусство волшебства»

В комплект "Искусства Волшебства" включаются: книга правил, два кубика D10 и карта мира.



Другие способы приобрести «Игроманию»

1. На сайте **www.igromania.ru** в разделе «Онлайновый магазин»
2. В компьютерном салоне **«НОРМА»** (в 3 мин. пешком от **м. Беляево**). ул. Профсоюзная, д.93А, офис 104. Без выходных. Предварительный заказ журналов по тел. 330-2774, 336-2688. Как пройти - см. на **www.norma.ru**
3. На книжной ярмарке (**м. Проспект Мира**) в спорткомплексе **«Олимпийский»**, подъезд 4, место 354.

Ассортимент и цены могут отличаться от того, что представлено на этой странице.